DVD

Plná hra ZDARMA: Tennis Master Series 2003 CZ

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

www.doupe.cz



124 REKORD! stran

Exkluzivní odhalení

Alan Wake

Psychologický thriller od tvůrců Maxe Payna

Největší hra roku!

grand theft auto San Andreas

E3 2005:

Na vlastní kůži

Call of Duty 2 • Quake 4 • Age of Empires 3
Operace Flashpoint 2 • Elder Scrolls 4: Oblivion

Rekordních 35 recenzí: Restricted Area, Juiced, Boiling Point, Tekken 5 a další

Rekordní léto

Letní dvojčíslo Doupěte není ve znamení her, ale vyčerpání celé doupácké redakce. Začalo to nenápadně. Pracovní výlet do slunného Los Angeles a každodenní program od šesti ráno až do pozdního včera. Pokračovalo doma tropickými teplotami a přípravou vůbec nejrozsáhlejšího Doupěte všech dob. Rekordních 124 stran je po právu nejnabitější sbírkou informací, které vám servírujeme. A my v redakci doufáme, že tuny propocených triček a dalších kusů oblečení za tu námahu stály.

Nebude pro vás zřejmě překvapením, že se letní dvojčíslo točí kolem E3. Největší herní veletrh nezůstal dlužen své pověsti a nás přivedl do mnoha stavů. Od okouzlení až po útrpné konstatování, jak moc se těšíme domů. Snad nejlépe to vyjádřil Honza Morkes v okamžiku, kdy se tříčlenná výprava Doupěte vrátila po náročném programu zpět na hotel: „Připadám si jako poprvé na prázdninovém táboře, taky tam člověk přijel a chtělo se mu hned domů." Návštěva Los Angeles ale za to vypětí stála. Viděli a hráli jsme nejočekávanější hry, prozkoumali jsme žhavé herní novinky. A výsledkem je rozsáhlý, více než 20 stran dlouhý speciál.

Historicky největší rozsah 124 stran (za výjimečnou cenu 39 Kč / 99 Kč) ani nejobsáhlejší speciál ale sbírku rekordů nekončí. V letním Doupěti jsme věnovali vůbec největší prostor recenzím nových her. Pročíst se tak můžete téměř 50 stranami recenzí, ve kterých jsme se podívali na zoubek více než 35 hrám pro PC, konzole i mobilní telefony. A to už je panečku pořádná porce zábavy pro dva dlouhé letní měsíce, kdy budete mít na hraní jistě dostatek času. Doporučit vám konec konců můžeme řadu titulů: božské GTA: San Andreas, atmosférou nasáklé Restricted Area, onlinovku Guild Wars nebo konzolové perly Tekken 5 a SW: Epizoda 3. Pokud mému výběru nevěříte, určitě si na stránkách najdete své vlastní favority.

A to je pro dnešek vše, přátelé. Pokud vám čtivo nestačí a rádi byste si užili i trochu „akce", zavítejte do útrob DVD přílohy. Čeká vás tam stylová letní zábava, povedený tenisový simulátor Tennis Masters Series 2003 v češtině. A pokud budete mít náhodou v červenci cestu přes severní Afriku, vyhlížejte podivně bledé cizince s nápisem Doupě na tričku. Potkáte tam právě nás.

Kamil Gric, šéfredaktor





V lůně Doupěte aneb ze života redakce



• Na úvod poněkud neveselá zpráva. Jak jste si už všimli, aktuální Doupě je nejen o několik desítek stran bohatší, ale také o pár korun dražší. Může za to právě jeho tloušťka – papír a výroba bohužel stále něco stojí, a i když jsme moc prosili, že půjdeme v létě na brigádu na pilu, případně k rotačce v tiskárně, slevu jsme bohužel nedostali.

• Když se to tak vezme, my už vlastně letní brigádu máme za sebou. V Los Angeles na E3 sluníčko svítilo, počet triček, které jsme při zkoumání městské hromadné dopravy propotili, nebyl z nejmenších. Ani výstaviště nebylo k našim nohám, zvyklým na popocházení v redakci (maximálně 30 metrů), příliš ohleduplné. Tímto děkujeme všem vystavovatelům, kteří na nás mysleli a při prezentacích nám nabídli pohodlné židle.

• Větší výdej znamená také větší příjem. Kalorické bomby od místní pobočky sítě nejmenovaných globalizovaných restaurací s rychlým občerstvením nám daly sílu a rozzářily každý den notnou dávkou smaženého tuku. Je neuvěřitelné, jak rychle si člověk zvykne na to, že přílohou k jeho hlavnímu jídlu – smaženému hamburgeru – jsou mu ještě smaženější hranolky a že zapíjí vše tekutinou, která si nezadá s rozpuštěným cukrem. Abstinenční příznaky po návratu domů jsme naštěstí zdárně překonali, a tak se naše váhové kategorie nemění.

• Změnily se ale naše názory na létání. Fascinace z obřího Boeingu na jedenáctihodinovém letu brzy ustoupí všeobecné malátnosti a také skepsi ohledně možnosti vůbec přežít celý let. 11 hodin je 11 hodin a nohy zkrátka neukecáte, že „už to za chvíli bude". A nic na tom nezmění podivné pochutiny, kterými vás celou cestu krmí. Zpáteční let se na E3 stal malým strašákem – stačilo si na něj vzpomenout a hned se nám v LA líbilo o trochu víc.

• Nakonec jsme celou cestu ve zdraví a v menší nepohodě přežili. Mnohem horší byla aklimatizace. Zatímco v LA jsme se s devítihodinovým posunem statně vypořádali (až na tradiční probuzení ve tři ráno), návrat do střední Evropy dal našim organizmům zabrat. Přesvědčit vlastní tělo, že není den, ale noc, nás stálo hodně přemlouvání, které se žel bohu převážně odehrávalo v časných ranních hodinách.

• Alespoň jsme už mohli spolu s ranním cvrlikáním ptáků začít rozjímat, co by se na Doupěti dalo zlepšit. I přes povzbudivé ohlasy v Listárně stále leží v čekárně před redakcí hora nápadů, které se nám doposud nepodařilo realizovat v praxi. Po menším odpočinku se do nich určitě vrhneme a na konci prázdnin se můžete těšit na notně vylepšené Doupátko. Pokud vám samotným něco v časopisu chybí, nebojte se nám to dát vědět. Doupě je stále magazínem všech hráčů.



GTA: San Andreas

Letní prázdniny nebudou suché, nudné nebo dokonce nezábavné. Přichází největší konzolová hra loňského roku a dobývá také svět počítačů.



INDEX RECENZÍ

PC

Konzole

PC

Seriál

E3 speciál

TOP 11 her

Novinky

Rubriky

Téma čísla

Preview

Naostro





Recenze

Online

Hráčův rádce

Hardware



Konzole

Novinky

Preview

Recenze

WOW



Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Pavel Pospíšil

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Robert Zimmerman, Michal Acler, Petr Urban, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Art director: Martin Daněk

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Větěchová
Sazba: Pavel Junk, Michal Bártů
Obálka: Martin Daněk
Manažerka distribuce: Marcela Rešková
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press Media,
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Hubert Rajtr
Computer Press Media Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová, Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Media Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712

Computer Press Media Ostrava
Rudolf Volný Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Media Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 2 44 46 29 17, fax: +421 2 44 45 20 46

Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz) Lidická 28, 602 00 Brno, Czech Republic tel.: +420 545 113 771 fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press Media, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
Chairman of the Board: Jiří Hlavenka
Media Director: Pavel Pospíšil
Business Director: Jaroslav Martinec
Marketing Director: Tomáš Kudweis
Internet Development & Business Director: Rudolf Volný

Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS, Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

Začínáme hrát, díl 1.: Staňte se hráčem akcí



Varování: Položte si otázku – skutečně se chci dát na scestí, stát se renegátem, vyděděncem lidské rasy, jehož nejlíbeznější vycházkovou stezkou se stane místní kanál? Pokud odpověď zní „ano", přečtěte si publikaci Jak snadno a rychle přijít o pověst aneb Quo Vadis, Daikatana? z produkce nakladatelství John Romero & jiné velké huby. Pokud odpověď zní „ne", pokračujte ve čtení článku.

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

Lekce 1
Co jsou akční hry?



Rozmach akčních her je za posledních deset let neuvěřitelný. Šance, že náhodný hráč sáhne do police a vytáhne krabici proklamující grafiku, která drtí nejnovější hardware, a výbuchy, před nimiž by se cítil méněcenný i silvestrovský ohňostroj, ještě nikdy nebyla větší. Přitom samotné označení akce se netýká pouze střílleček odehrávajících se ve třech rozměrech, jak je dnes nejčastěji chápeme. Termín akce vyjadřuje jakoukoliv záměrně konanou činnost, přičemž herní svět jej transformoval na činnost spojenou s fyzickou silou, násilím, nejčastěji tedy střelbou.

Počátky počítačových akcí lze vysledovat již v prastarých arkádách, kdy se proti hráči valily stovky nepřátel s jediným cílem – aby je do jednoho násilně zlikvidoval. Nešlo ale o realistické usekávání hlav, ale například o nevinné sestřelování puntíků podobné klukovskému házení kamenů po plechovkách. Za stále rozšířený mýtus zvrhlosti akčního žánru, kterého se s nadsázkou dotýká úvodní varování, mohou především jeho prapředci – Doom tapetoval stěny střevy pekelných démonů a nacisté ve Wolfenstein 3D jakožto podvědomá personifikace zla mu na mírumilovnosti také nepřidali. Potenciální hráč akcí se nesmí nechat zmást jejich skalními odpůrci, kteří celý žánr považují za původce špatnosti a šiřitele násilí. Cíl akcí je jako u všech her jediný – pobavit publikum, ať již jakoukoliv formou.



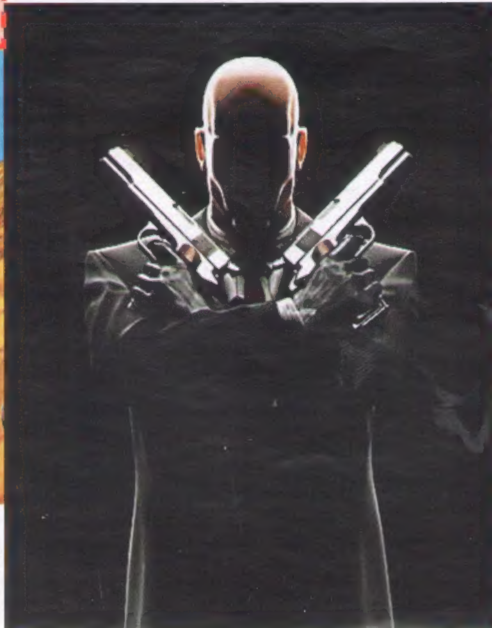
SLOVNÍČEK NEJPOUŽÍVANĚJŠÍCH POJMŮ

BFG 9000 – Legendární ničivá zbraň z Doomu. Zkratka údajně znamená Big Fucking Gun
FPS – First Person Shooter – akce z pohledu první osoby
Frag – Zabití protivníka v multiplayeru
Multiplayer – Hra více hráčů. Rozlišujeme nejrůznější módy, např. deathmatch, kde je cílem zabíjení soupeřů, nebo capture the flag (CTF), ve kterém soutěžíme o ukořistění nepřítelovy vlajky
Strafe, strafing – Úkrokování do stran, kolmo na směr chůze
TPS – Third Person Shooter – akce z pohledu třetí osoby



Lekce 2
Vývoj akčních her

Evoluce 2D plošinovek do tří rozměrů byla logickým vývojovým krokem. Z tohoto hlediska jsou však nyní akce dlouhodobě na mrtvém bodě. Dimenze nám došly, pokusy s virtuální realitou příliš neuspěly a do příchodu „konektoru do hlavy" nejspíše zůstanou ve spárech sci-fi filmů osmdesátých let. Vyvíjí se však koncept akčních her, jejich forma a nepřeberné množství herních modelů, takže se už nesetkáváme pouze s bezhlavým během kupředu za stálého držení spouště. Akční prvky navíc čím dál tím víc infiltrují



ŽHAVÉ AKČNÍ TIPY

Half-Life 2 – Korunovaný král současných střílleček s ohromující grafikou i fyzikou. Vžijte se do role Gordona Freemana a zachraňte šedivé City 17 od nájezdu cizáků!
Doom 3 – Čistokrevná a graficky vynikající akce pro ty, kteří se rádi nechají vylekat a nebojí se tmy
Far Cry – Sníte o dovolené na Havaji a líbí se vám mutanti? V tom případě jsou úchvatné exteriéry Far Cry pravou volbou
Grand Theft Auto – Nejedná se ani tak o akci, jako spíše o precizní simulaci gangstera v obrovském žijícím městě. Příznivci vtipných her s netušenými možnostmi berte všemi deseti!
Brothers in Arms – Poslední přírůstek do početné rodiny her z druhé světové, ve které hráč prožije to pravé válečné peklo
Splinter Cell: Chaos Theory – Napínavé dobrodružství agenta Sama Fishera upřednostňuje plížení, tiché omračování oponentů a dokonalou souhru se stínem před brutální akcí
SWAT 4 – Puntičkářsky realistická akce z prostředí speciálních jednotek se zalíbí nejen potenciálním žadatelům o místo u Policie ČR
Thief 3 – Simulátor středověkého zloděje Garretta zaujme zejména svou temnou atmosférou. Ponořte se do stínů Města a zabraňte mystickým spiknutím!

MULTIPLAYEROVÉ TIPY

Counter-Strike – Dlouholetý vládce rychlých, adrenalinových utkání, ve kterých proti sobě stojí jak jednotlivci, tak týmy využívající realistické zbraně a vybavení
Unreal Tournament 2004 – Sci-fi variace multiplayerových bitev s nepřeberným množstvím herních módů
Battlefield 1942 – Válečný multiplayerový titul, ve kterém proti sobě týmy bojují o území za použití nejrůznější dobové bitevní techniky

konkurenční žánry, o čemž by se slzou v oku mohli vyprávět adventuristé, kteří doslova trpí pod jejich náporem.

V honbě za originalitou vzniklo kvantum nejrůznějších subžánrů, obecně však lze akce dělit na third-person shooters (TPS), tedy akce viděné z pohledu třetí osoby, a first-person shooters (FPS), kterým naši multijazyční němečtí sousedé tak poeticky přezdívají ego-shooters (ego – lat. já, shooter – angl. střílečka; prakticky by tak cílem německých hráčů mělo být zastřelení sebe sama). Jak se tvůrci snaží nalézat nové postupy a překvapovat neotřelými nápady, vznikají hybridní mutanti, u kterých nelze definitivně tvrdit, že se ještě jedná o akci. K takovým případům se řadí například minule recenzovaní Psychonauts, kde je akce pouhým prostředkem k vyprávění šíleného příběhu, nebo Boiling Point, který jsme vám představili v tomto čísle a jenž je spíše RPG s občasnými akčními sekvencemi. Čestnou připomínku si zaslouží vynikající „akční hra" Giants: Citizen Kabuto z roku 2000. Dobrodružství šílených marťanů, víly a obra v sobě mimo akce spojilo strategii, závody a simulátor zmíněného goliáše a je živým důkazem, jak je míšení žánrů skutečně prospěšné.





Lekce 3
Co vybrat?

Dnešní hráč má obrovskou výhodu, že nemusí vybírat pouze z krvavých okultistických akcí, jak tomu bylo v době titulů typu Doom, Heretic, apod. Rostoucí obliba válečných akcí dala střílení realistické pozadí, čehož dosyta využila populární série Medal of Honor, efektní Call of Duty nebo moderně inovativní Brothers in Arms. Odkaz syrových akcí ze starých časů naopak oživila například ztřeštěná chorvatská střílečka Serious Sam, loňský Doom 3 a o stejně se letos pokusí Quake 4. Příkladného osamostatnění se dočkaly multiplayerové akce, původně pouze doplňková rozšíření klasických titulů. Counter-Strike a Unreal Tounament dnes vládnou mezinárodnímu světu profesionálních hráčů.

Dokonce ani absolutní odpůrci násilí nemusejí nad akcemi lámat hůl. Herní guru Warren Spector definoval nyní již třídílným simulátorem zloděje Thief žánr stealth akcí, ve kterém jde právě o to, aby se hráč násilnému konfliktu vyhnul. To samé se v pohledu třetí osoby povedlo Hideu Kojimovi prostřednictvím Metal Gear Solid, hry, která dokázala, že příběh v akcích nemusí zůstat toliko ve svěráku intra a krátkometrážních brífinků.

Akční hry představují ohromující svět možností a rozhodně nejsou pouze „těmi krvavými hrami s rukou na obrazovce". Stačí si vybrat styl podle svého gusta, zasednout ke klávesnici, myši či gamepadu a bavit se. Budoucnost akcí je zaručena a díky politice křížení se s nimi budeme setkávat ve stále větší míře.

HISTORIE AKČNÍCH HER

Pravěk – Naši prapředci začali lovit v tlupách. Dnes tomu říkáme multiplayer

1991 – Po dlouhých letech vlády 2D akcí vychází Hovertank 3D, který jako první představuje primitivní trojrozměrný prostor

1993 – Díky vydání Doomu bude většina akcí na dlouhou dobu známa jako „hry, ve kterých létají střeva". Poprvé se také objevuje multiplayerový mód deathmatch

1994 – System Shock je sice legendárním RPG, avšak právě od něj se datuje dnes nepostradatelné rozhlížení do všech prostorových stran, tzv. freelook

1995 – Vychází pokračování legendární plošinovky Flashback nazvané Fade to Black, které představilo revoluční dynamickou kameru v pohledu třetí osoby a položilo tak základy third person akcím. Bohužel to byl jediný klad hry

1996 – Poprsí Lary Croft útočí na počítače ve hře Tomb Raider a konečně ukazuje, jak má vypadat pořádná third person akce. Uchycení žánru jen o pár měsíců později potvrzuje nepřekonatelná ztřeštěnost MDK

1996 – Quake definuje další revoluční mód multiplayeru, capture the flag

1998 – Simulátor středověkého zloděje Thief ustanovuje nový žánr stealth akcí

1998 – Nenápadná hra Half-Life poprvé masově využívá předskriptovaných sekvencí a proslavuje vědce Gordona Freemana, hlavní postavu

2000 – Vydání Daikatany, největší ostudy akčního nebe. Čtyři roky prohlašování, že tohle bude ta nejlepší střílečka historie, a přes 25 miliónu dolarů vyústilo v průměrné béčko

2004 – Napínavá 3D akce Far Cry dokazuje, že se střílečky nemusí omezovat pouze na uzavřené prostory a jako dějiště inovativně využívá tropických ostrovů



BAVTE SE: KURS HRANÍ THIRD-PERSON AKCÍ PRO SAMOUKY

Simulovat third-person akci v reálném světě je snadné. Stačí si vybrat nešťastníka, který bude představovat herní postavu, přilepit se mu pohledem za rameno a zarputile jej sledovat. Co nejrealističtějšího dojmu dosáhnete konzumací přiměřeného množství alkoholu – „opilá" kamera je v každé druhé hře. Jen pozor, aby se vám pokusný subjekt během jednotlivých doušků neztratil z dohledu. Stále si říkáte, že tomu něco chybí, že pokusná osoba nereaguje na ovládání? Z toho si nic nedělejte, i to je zcela v duchu third-person akcí, speciálně pak konzolových konverzí. Pokud vám to pomůže, noste s sebou klávesnici, do které můžete bušit, jakmile postava zahne například do nevěstince nebo McDonalda, kterýmžto místům se jako slušný hráč vyhnete obloukem.







E3 2005: Reportáž z místa činu

Redakce Doupěte dobývá Hollywood a největší herní výstavu všech dob

E3 2005 V ČÍSLECH

Electronic Entertainment Expo (zkráceně E3) je obrovská herní show. Dokazují to i statistiky a čísla, které se k letošnímu ročníku vztahují. Na ploše tří hlavních pavilónů bylo prezentováno přes 5 000 produktů, z nichž 80 % dorazí do obchodů ještě v průběhu roku 2005. Od 18. do 20. května navštívilo plochu výstaviště více než 70 000 lidí z 80 zemí světa, což z letošního ročníku dělá ten nejúspěšnější vůbec. Úspěšné byly i oficiální stránky E3 Insider, která během prvních 72 hodin existence zaznamenaly více než 100 miliónů kliknutí a statistice návštěvníků.

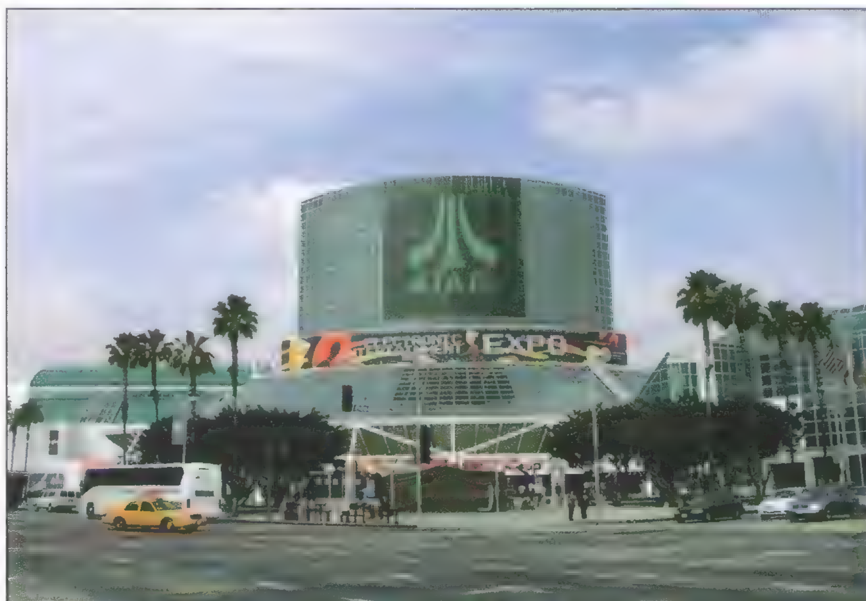


USA jsou zemí svobody, příležitostí, rovných práv pro každého. Nebo to o sobě alespoň tvrdí. Když letadlo německé Lufthansy s členy týmu Doupěte přistálo na losangeleském mezinárodním letišti, spadlo z nás napětí i velká dávka frustrace. Vyřizování víza, placení poplatků, vyplňování papírů už na palubě letadla, imigrační úředníci. Dostat se za hranice USA nás stálo spoustu energie, ale ještě více nám ji vysál první pohled na mapu města. Nebudeme chodit kolem horké kaše. Ulice, na které jsme bydleli, se vlnila délce 35 kilometrů napříč celým městem.

35 kilometrů je na nožky herního redaktora moc (umíme chodit k ledničce a zpět k počítači, na zastávku a do práce, je-li to opravdu nutné). Vládneme ale srdcem dobrodruhů, a tak jsme se po prvním setkání s místními domorodci, kteří nám během deseti minut stihli hned dvakrát nabídnout, kterak se zbavit svých dolarů příspěvkem na chudé, vydali vstříc městské hromadné dopravě. Česká MHD ale v USA neexistuje. Spousta soukromníků, ale žádné jízdní řády. Spousta linek, ale žádný promyšlený systém. Tímto chceme ještě jednou pozdravit neznámého asijského rodáka, který nás za pouhou hodinu společného cestování seznámil s Los Angeles od hlavy až k patě. Arigató, Mr. Yong.

Nuda je hrozná věc

Ale v USA vám nehrozí. Přeskočím nudné formality, ubytování se na hotelu a vybalování věcí, i když by v případě nejmenovaného redaktora s iniciálami JM byly záběry ze závěrečného balení kompromitující a místy vtipné (náhodou, chybělo málo a vešla se mi tam i sexy taštička od NCSoftu :-) – pozn. JM). Celých pět dní našeho pobytu nás sžírala neschopnost Američanů vymyslet logický systém připojení k internetu. Prý vezmete kabel, připojíte ho k notebooku a vyskočí vám okénko, do kterého zadáte číslo kreditní karty. Jak jednoduché. Chudí čeští hoši se (vyzbrojeni radami zkušených kolegů z Computeru) pokoušeli internet zprovoznit. První, druhý i třetí den. Bez úspěchu. Česká republika je ještě pořád jen malá bezvýznamná zemička, když i systém připojení k internetu je pro nás Čechy přespříliš komplikovaný. Ještě teď se stydíme.



Vyzbrojeni ujištěním šéfredaktora, že tohle se může stát opravdu každému, jsme se jali objevovat krásy země kolem nás. První den opatrného oťukávání skončil katastrofickým závěrem. Podle našeho rychlého statistického průzkumu připadá v Los Angeles na jednu klasickou restauraci (upozorňujeme – italskou/kubánskou/čínskou restauraci) asi 50 fastfoodů. A pak se divte, že našemu žebříčku oblíbených večeří vládl Big Mac a Chicken McNuggets jako nášup. Mňam. Speciální poděkování patří nejmenovanému vydavateli, který svou prezentaci her zahájil velkým a příjemným rautem a který nás zřejmě uchránil od žaludečních vředů z přebytku přepalovaných jídel.

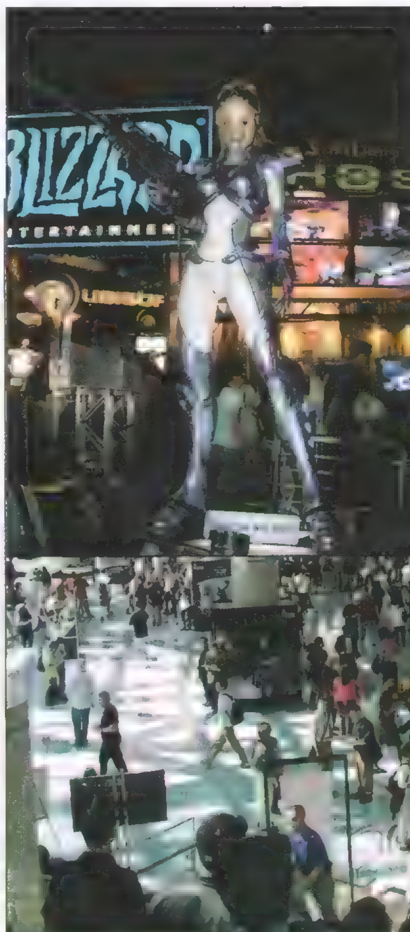
Město filmu

Los Angeles je velké město poslepované z mnoha vesniček a čtvrtí. Lepších i horších, obchodních i obávaných, kterým je radno se vyhýbat. Většina redaktorů Doupěte jsou nejen herní, ale i filmoví fanoušci (promiň, Honzo). Nemohli jsme si ujít návštěvu Universal City a místního kina, kde jsme v den celosvětové premiéry sledovali poslední Hvězdné války. Ach, vy malověrní. Věděli jsme, že nás strýček Lucas nezklame! A zážitek z amerického kina? Potlesk u klíčových scén, nadšení obecenstva, to vše je u nás takřka nevídané.

NEJHORŠÍ PREZENTACE: NOKIA N-GAGE

Byly stánky, které praskaly ve švech a hroutily se pod náporem lidí. Byly však také ty, na které zavítala jen hrstka všech účastníků. Nokia jako by se svou N-Gage stále zůstávala stranou herní veřejnosti a pustý a prázdný byl po celé tři dny také její stánek na E3. Zkrátka a dobře – N-Gage zůstává ve stínu skutečných herních konzolí.

A ano, na kopcích kdesi v dáli hrdě stojí nápis Hollywood, který milovníky filmu fascinuje a jistým zvláštním způsobem i vzrušuje. Je velký, ale v Los Angeles existuje spousta dalších (a místy zajímavějších věcí), které stojí za to vidět. Pláž, dlouhý chodník slávy. Speciální díky patří nejmenovanému majiteli turistického centra, který znal Českou republiku a její hokejové zázemí. Aby také ne, když jsme Američany i jejich kanadské bratry zesměšnili na právě skončeném mistrovství světa.



NEVÍTE, JAK NA NOVINÁŘE? VYPNĚTE JIM ELEKTŘINU!

Novinářů se v losangeleském Convention Center sešly tisíce z desítek různých zemí světa. Press centrum proto každý den čelilo nájezdům nedočkavých publicistů, kteří toužili co nejdříve vyslat připravený článek zpět domů, na vzdálenost tisíce kilometrů. Pořadatelé jim (a přiznáváme i nám) ale vypálili rybník. Hned v první den výstavy bylo press centrum bez elektřiny a novináři bez zázemí. I to se může na prestižní akci stát.



Hry všude okolo nás

Mohli byste mít pocit, že USA a Los Angeles pro nás byly jen příjemným výletem, na kterém jsme si užili spoustu legrace a pohodových chvilek. E3



REDAKCE DOUPĚTE: CO NÁS NEJVÍC ZAUJALO?

Kamil Gric, šéfredaktor:

Rozdílná nabídka amerického McDonaldu

Vybral jsem si téma odlehčenější, protože takoví jsme se i snažili být – hledat uvolnění v moři práce a napětí, které E3 charakterizuje. Bavili jsme se procházením rozdílných fastfoodů, konstatováním, že Američané skutečně drží primát ve své váhové kategorii. Aby také ne, když i obyčejný McDonald má dvojnásobnou nabídku než u nás, plně srovnatelné ceny a mnohdy i větší porce.



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce:

Japonský gigant Square-Enix

V tomto ohledu jsem nejspíš poněkud předvídatelný. Nejvyšší puls byste mi určitě nahmatali v blízkosti velkolepého stánku japonského giganta Square-Enix. Právě uvnitř jejich velkého promítacího sálu (s neustále vyprodanými lístky) se odehrávaly prezentace her jako Final Fantasy XII, Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus, Final Fantasy VII: Crisis Core, Kingdom Hearts nebo Final Fantasy: Advent Children. Opravdová nirvána pro fanouška, znásobená výstavkou nejnovějších figurek i šperků z těchto her (FF: AC jsou jedním slovem dokonalé).



Honza Morkes, zástupce šéfredaktora:

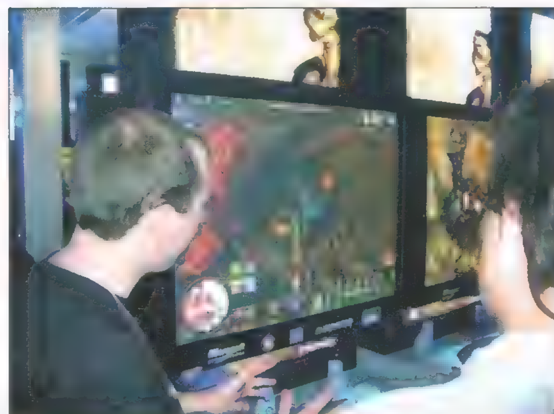
Snění a realita

Když se chystáte do USA, asi se vám před očima vybaví všemožné americké seriály, v nichž se hlavní hrdinové promenádují mezi kaskádou mrakodrapů a monstrózních budov. Když se však chystáte do Los Angeles, můžete na všechno klidně zapomenout. LA nabízí zhruba 20 mrakodrapů naňahnaných v několika přísně pravoúhlých uličkách v centru. Jeho okolí tvoří čtvrtě, které rozhodně nevypadly z prvních stran katalogů realitních kanceláří. Ano, je tu Beverly Hills, ale do toho se valná většina českých novinářů nedostane, a tak jsme se museli spokojit s okukováním rozmanité skladby budov všech typů a cenových kategorií a jejich podobně různorodých obyvatel. Aspoň byla legrace.

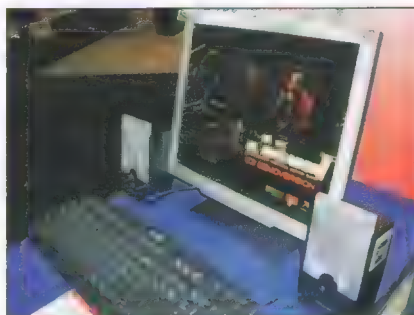




ale znamenala práci, dny, kdy jsme v šest ráno vstávali a vraceli se až v pozdních hodinách zpět na pokoj, abychom při sledování amerických telenovel usínali jako malé děti. Pro českého hráče stále zůstává měřítkem velikosti brněnský Invex, který je malým Davidem v boji s velkým „étrojkovým" Goliášem. V čem vítězí? Rozhodně ve své snadné dostupnosti. Jedenáctihodinový let zkrátka bolí, ale bolí méně než stovky návštěvníků, kteří dělali z losangeleského Convention Center přecpané šílenství.

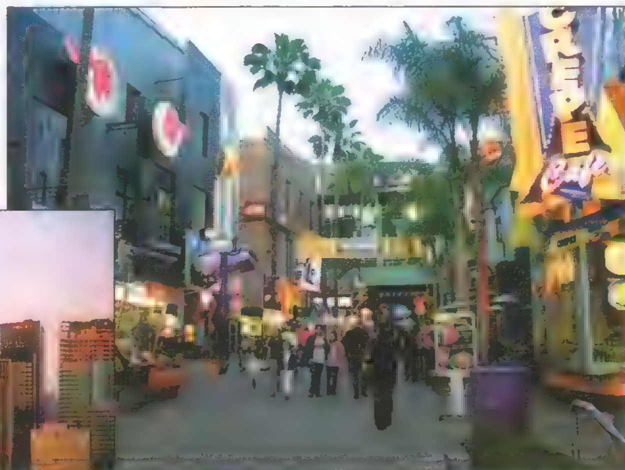


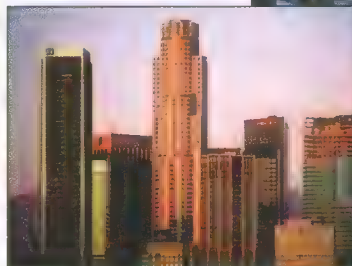
S každým dnem tak rostla schizofrenie našeho týmu, snažili jsme se dodržet termín jednotlivých schůzek a přitom přežít prodírání se davy návštěvníků, kvůli kterým trvala cesta z jednoho pavilonu do druhého dlouhé a dlouhé minuty. Vrcholem všeho byl den poslední, kdy se pořadatelé rozhodli náhodně legitimovat návštěvníky a kontrolovali, zdali jsou jména na štítku shodná s vaším. Ani kyselý obličej šéfredaktora a pořadatele neodradil od dvojnásobné kontroly, která byla příčinou jeho pozdního příchodu na jednu z schůzek. Poslední speciální dík tak trochu ironicky patří zázemí E3. Děkujeme, odcházíme.



Doma je doma

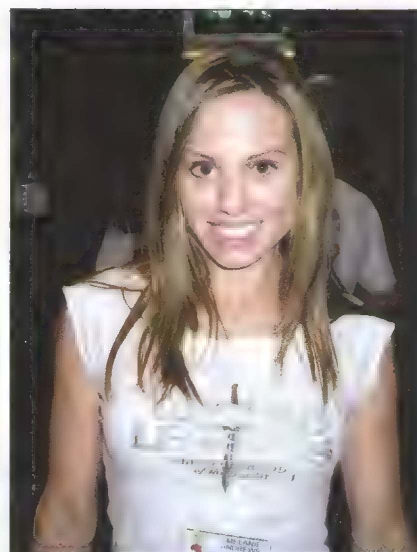
Návštěva Los Angeles a E3 měla své stinné a světlé stránky. Ty pozitivní ale převládaly, vždyť jsme byli na největší herní výstavě roku, navštívili velkolepé prezentace, sledovali výtečnou show, která vám nedovolila ani na minutu se nudit. E3 nám toho hodně dala. Viděli jsme hry, o kterých jsme doposud jen mohli mluvit, o nichž jsme měli pouze zprostředkované informace. Poprvé jsme si na vlastní kůži vyzkoušeli Xbox 360, prohlédli další konzole nové generace, mluvili s vývojáři a sledovali jejich názory na vývoj herního průmyslu. Výsledkem je speciál, který tato reportáž pouze uvozuje. A protože se má končit pozitivně, na závěr jedna malá, ale svatá pravda. Víte, jak se můžete po návratu z Ameriky přesvědčit, že jste skutečně zpátky doma? Stačí se rozhlédnout kolem sebe. První dívka je živým důkazem. Máme je totiž opravdu nejhezčí.





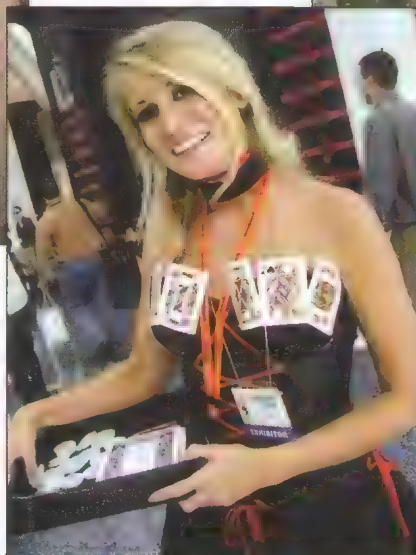
E3, LOS ANGELES: „TYPICKÝ" DENNÍ HARMONOGRAM REDAKCE DOUPĚTE

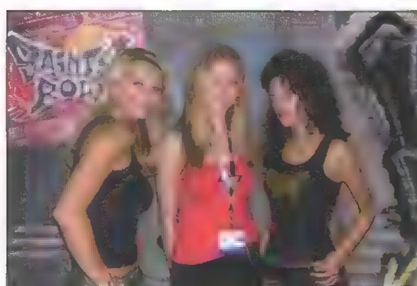
6.00: Brzké ranní vstávání. Kamil (šéfredaktor) se pravidelně budí několik minut před zazvoněním budíku – jeho otravné „nestíháme" zpestřuje nudné probouzení.
6.45: Ranní osvěžení ducha i těla ukončeno. Součástí je i desetiminutová seance na téma „Co mě dnes bolí nejvíc?", ve které si poměřujeme naše pečlivě vybrané slabůstky předchozího dne.
7.00: Snídaně. Nebo spíše pokus o snídani. Hotelové „pochoutky" po dánsku se dají jíst jen dva dny – třetí už nám koláče lezou krkem a na müsli začínáme být alergičtí.
7.30: Vydáváme se směr výstaviště. Taxi je pro bohaté, zkoušíme metro.
8.15: Opouštíme metro. Přežili jsme ho, přežijeme všechno.
8.30: Výstaviště je ještě prázdné, ale v press centru nefunguje elektřina. Tomu se říká dokonalé zabezpečení médií.
10.00: Nudné čekání na otevření pavilónů skončilo. Letíme na první schůzky.
13.00: Pauza na oběd. Rychlé konstatování „Two cheesburgers, please", vysypání dolarů u pokladny a boj o židličky v přeplněné žrádelně.
13.15: Další etapa schůzek začíná. V pauze se snažíme fotit stánky a hostesky.
16.00: První pěkná hosteska. Malá žádost o fotku a paměťová karta ve foťáku se třese blahem.
17.00: Kamil poprvé stojí u pultu s hrou. Jenže si vybral Stargate SG1 a po dvou minutách znechuceně odchází – něco tak blbého prý dlouho nehrál.
18.00: Přicházíme do press centra a připravujeme fotky a článek pro internetové Doupě.cz. Martin Boček (šéfredaktor Doupě.cz) remcá a stěžuje si na nedostatečnou podporu z LA, Kamil zuří a nadává. Klidný podvečer.
20.00: Vracíme se zpátky do hotelu. Rychlá návštěva McDonaldu, obvyklé menu Bic Mac a Chicken McNuggets pro každého, ulehnout a spát.











E3 BABES

E3, to není jen přehlídka her a velkolepých stánků. Umíte si představit lepší příležitost, kde by svůj úkol splnily hostesky, něžné květinky v zástupu nadržených (herně nadržených) mužů? Na losangeleském výstavišti jich nebylo málo. My vám nabízíme fotografie některých z nich.

1 Alan Wake

Žánr Psychologický akční thriller **Výrobce** Remedy **Vydavatel** Remedy **Homepage** www.alanwake.com **Platforma** PC, Xbox 360, PS3 **Datum vydání** Neoznámeno (pravděpodobně 1. polovina 2006)

Poodkrýváme roušku tajemství nad největším překvapením letošní E3

Nejlépe hodnocená nebo přinejmenším nejtajemnější hra letošní E3. Do pečlivě hlídané kabinky stánku ATI (kam se ale kromě novinářů mohli překvapivě dostat obyčejní návštěvníci) přivezli finští Remedy svůj nový titul, ohlášený těsně před zahájením veletrhu. Žádný Max Payne, žádný svět jako z filmové předlohy, žádná lineární akce bez špetky hlubšího podtextu. Budoucnost severských tvůrců má jméno Alan Wake a podtitul akční psychologický thriller.

Alan Wake je poměrně mladá hra. Její dějový a příběhový podklad se začal rodit teprve před 11 měsíci, když tvůrci na technologickém základu hry pracují již déle. Alan Wake si na první pohled ponechává chladný severský nádech svého předchůdce, policisty Maxe Payna. Tvůrci se nepouštějí na tenký led nákupu některého z dostupných grafických enginů a znovu sázejí na své vlastní zdroje a nápady. Alan Wake přitom neztrácí nic z původu a i když graficky zřejmě nebude patřit mezi nejatraktivnější hry příštího roku, nahradí to zejména dokonalou souhrou světla a stínů, stejně jako efektními změnami počasí, které je engine schopnen modelovat a hra na ně pružně reagovat. Tvůrci na E3 předvedli názornou ukázku změn počasí i denní doby. Vše funguje perfektně a dává tvůrcům potřebnou vládu nad prostředím i dojmem. Bezchybně se jeví hra světla a stínů. Každý strom, každá jeho větvička propouští světlo přesně jako ve skutečnosti. A protože den i noc budou hrát ve hře odlišnou roli, nedovolili si tvůrci podcenit ani pocit temnoty a beznaděje, který může po setmění každé místo vydávat.

Pánové z Remedy navíc s Alanem míří do míst, která jsou pro ně neznámou. Dost bylo lineárních akčních her, nově sázejí na rozmanitý a charakteristický herní svět, který nabídne více svobody a možnosti volby. Děj hry nás zavádí do městečka Bright Falls, které se stalo útočištěm hlavního hrdiny. Alan Wake je úspěšný spisovatel hororových knížek. Ocitá se na neznámém místě, přichází o svou snoubenku. Ve dne je v bezpečí, v noci přicházejí neznámé přízraky a strach. Městečko Bright Falls rozhodně není tak obyčejné ani nudné, jak by se na počátku mohlo z jeho velikosti zdát. Velká konspirace ve venkovském prostředí, které je na první pohled nevinné? Nebo je problém jen v Alanově hlavě?

Nevíme, ale ví to sami tvůrci. Více vám prozradí oni sami v našem exkluzivním rozhovoru:

[?] Remedy (a samozřejmě také Max Payne) se těší celosvětové popularitě. Jak se díváte na svou práci nyní, s odstupem několika let a her? Jste spokojeni se vším, čeho jste dosáhli, nebo při pohledu zpět vidíte nedostatky, na kterých šlo zapracovat?

PJ: Bude to znít jako klišé, ale jsme hrdí a spokojení, jak se vše okolo firmy a Maxe Payna vyvinulo. Na obou hrách jsme usilovně pracovali a je skvělý pocit vidět a slyšet, že jsme vytvořili něco, co si spousta lidí užila.

Určitě ale existují místa, které by šla zlepšit – nicméně i tak jsme spokojeni s podobou obou dílu MP.

> **Žádný Max Payne, žádný svět jako z filmové předlohy – Alan Wake je akční psychologický thriller**

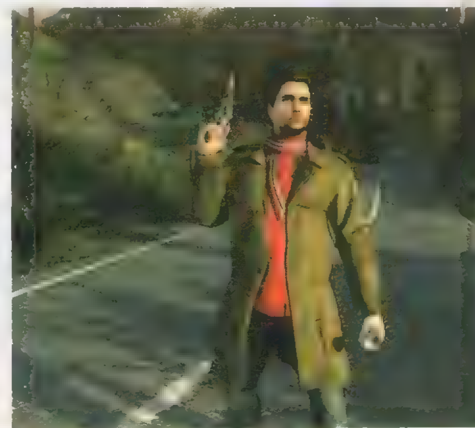
[?] Alan Wake vypadal na E3 víc než slibně a rozhodně nejsme jediným magazínem, pro který byl jednou z nejlepších her celé výstavy. Jak jste spokojeni s prvními ohlasy od hráčů či novinářů?

PJ: Zpětná vazba byla fantastická a jsme velmi spokojeni s tím, jaký způsobil Alan Wake ohlas. Už je to poměrně dlouho, co jsme začali práci na něčem od základu novém, takže jsme byli nedočkaví na reakci hráčů a novinářů. Alan Wake je hrou, která odpovídá naší nátuře a vkusu – základní koncept, technické zpracování, hratelnost, vše je postaveno na našich vlastních pocitech a přáních. Je skvělé vidět, že to není jen naše hra, ale že se její pojetí dotýká i ostatních hráčů.

[?] Zatím jste prozradili jen kousek skládanky, která dá dohromady celý příběh. A nedivil bych se, pokud by hráči stále nevěděli, proti jakému nebezpečí stojí, co je ve hře čeká. Můžete být tedy v tomto ohledu konkrétnější?

SL: Jak už jsme prozradili dříve, na začátku hry Alan Wake, nejprodávanější autor hororových knih současnosti, navštíví osamocenou kliniku na kraji malého městečka Bright Falls ve státě Washington. Přicestoval sem z jednoduchého důvodu – trpí nespavostí a hledá odborníky, kteří mu pomohou s jeho problémem.

Jeho nespavost ale sahá mnohem dál. Wake použil sny (prostoupené hrůznými představami) jako zdroj inspirace pro svou první knihu. Jak přišel k neobvyklé studnici materiálů? Zlé sny začal mít poté, co se seznámil se svou snoubenkou. První kniha zaznamenala okamžitý úspěch,



SAM LAKE, LEAD WRITER

Sam Lake působí v Remedy od roku 1996 a je jednou z klíčových osobností ve firmě. Napsal a zpracoval příběh obou dílů série Max Payne a jeho práce je díky osobitému stylu známá v celém herním průmyslu. Dříve než se vydal cestou tvůrce herních příběhů, studoval anglický jazyk a literaturu na univerzitě v Helsinkách a scénáristiku na Theater Academy of Finland.



PETRI JÄRVILEHTO, LEAD GAME DESIGNER

Petri je jedním ze zakládajících členů Remedy (samotná firma vznikla v roce 1995). Působil jako vedoucí projektu Max Payne a Lead Game Designer v případě druhého dílu. Ve firmě je známý jako člověk, který se snaží vytvořit nové způsoby, jak zachytit hloubku filmu v počítačových hrách, tedy něco, co se stalo základem a značkou série Max Payne.



TĚŠÍME SE:

Příběh jako od Stephena Kinga
Nápaditá hratelnost
Filmovo-seriálové pojetí



férové přiznat, že v Maxi Paynovi jsme budovali striktně lineární zážitek, jedinou cestu a způsob, kterým se mohl hráč probít k cíli. Alan Wake je ale jiný. Vybudovali jsme celý svět a dáváme hráči kompletní volnost v tom, jak se pohybuje a koná. Budete sice svázáni základními úkoly, které jsou pro vývoj příběhu nezbytné, ale je jen na vašem rozhodnutí, jak je splníte.

[?] Alanovy nepřátele jste doposud označili za jeho „noční můry

PJ: V této oblasti zatím budeme tajit a neprozrazovat. Přesto stejně jako v případě našich předchozích her sázíme na jednoduchý a přirozený interface, nic komplikovaného. V oblasti zbraní jsme se vydali cestou menšího počtu, ale větších rozdílů – nechceme hráči nabídnout tunu pistolí a vybavení, které bude stále o tom samém. A protože ve hře hraje velkou roli světlo (jeden ze základních a klíčových prvků), některé zbraně se budou točit právě okolo něj a jeho využití. Nehledejte v tom však nic nadpřirozeného, všechny zbraně a předměty můžete najít ve svém okolí, jsou běžnou součástí obyčejného světa.

[?] O městečku Bright Fall jste naznačili mnohé, mohli byste ho přesto blíže představit a popsat?

SL: Bright Falls je malé americké městečko, téměř vzor americké kultury a světa, který jste

ale snoubenka za nevyjasněných okolností zmizela. Wake je zdrcen, nemůže spát. Jeho sny zmizely a začíná trpět nespavostí.

Vše do sebe zapadne právě na klinice v Bright Falls. Alan potká ženu, která jako by z oka vypadla jeho zmizelé snoubence. Může opět spát, jeho sny se vrátily – pouze však ve formě nočních můr. Aby zachránil svou kariéru, začíná psát novou knihu, ale brzy poznává, že se něco změnilo. Buď zešílel, nebo město prochází obrovskými změnami, stává se strašidelnějším a přebírá detaily z nové Alanovy knihy. Začíná souboj o jeho život a pátrání, co se vlastně ve městě děje.

[?] Alan Wake a Max Payne. Můžete oba své hrdiny porovnat? Od způsobu jejich života, přes charakterové rysy, schopnosti a mnohé další…

SL: Když přijde na akci a situaci tváří v tvář s nepřítelem, je Max krutý a cynický profesionál, který rozumí svému řemeslu. Alan je na druhé straně podobný obyčejnému člověku, není to hrdina, spíše smolař, který doplácí na vyhrocené situace. Oba pocházejí z velkého města, Max zde zůstal, ale Alan se ocitá v nové roli – je cizincem v neznámém městě, přichází do prostředí, o němž nic neví. Je možná i víc skeptický, v nadpřirozeno věří jen prostřednictvím symbolu z jeho knih, což se také zajímavě podepíše na jeho reakcích a postoji v samotné hře. Ale nechte se překvapit.

[?] Max Payne byl (přiznejme si) striktně lineární záležitostí, což ale neplatí pro Alan Wake. V čem se budou obě hry lišit, když přijde na možnost volby?

PJ: Alan Wake není jen méně lineární, je o HODNĚ méně svázaný než jeho předchůdce. Bude

Max Payne byl krutý a cynický profesionál, Alan Wake je jen člověk a místy smolař



zhmotněné v obyčejném světě". Ale jak se zdá z vašich náznaků, pro našeho hrdinu skýtá hrozbu a nebezpečí i samotné město...

SL: Řekněme, že město Bright Falls skýtá mnohá překvapení. Víc prozradit nemůžeme.

[?] Akční hra, to jsou také zbraně. Bude Alan používat klasické nebo také upravené, nadpřirozené zbraně a schopnosti?

viděli v nespočtu filmů a televizních seriálů. Je to okouzlující i podivné místo s jednou čerpací stanicí, hospodou, kostelem, radnicí a šerifovým domkem. V něm je skryto základní klišé malých měst, na které sázíme i my: jsou malá a kouzelná na pohled, ale téměř vždy se pod jejich povrchem skrývá tajemství, které čeká na odhalení. Takové je Bright Falls a takové vás čeká i ve hře.









[?] Naznačili jste, že hraní ve dne a v noci bude v mnoha ohledech rozdílné. Můžete prozradit v čem konkrétně?

SL: Protože Alanovi nepřátelé vycházejí ven za tmy, a právě temnota jim dává sílu a energii, je noc akčněji orientovanou a nebezpečnější částí hry. Noc se navíc stále prodlužuje, což ve hře znamená, že jak budete postupovat dál a rozvíjet příběh, bude růst také všudypřítomné nebezpečí. Oproti tomu den je bezpečná a odpočinková část hry, kterou využijete pro průzkum okolí a přípravu na noční akci. Ale jak už jsem naznačil, noc se bude prodlužovat a den krátit a s tím poroste i celkové napětí ve hře.

[?] V obou hrách Max Payne hrála jednu z hlavních rolí žena (Maxova žena v prvním, Mona Sax v druhém dílu). Nasnadě je tedy otázka: Co Alan Wake a ženy?

SL: Alanova snoubenka hraje důležitou roli v příběhu a dvojnásob pak její záhadná dvojnice v Bright Falls. Takže ano, ženy hrají důležitou roli i v naší nové hře, možná dokonce větší než kdykoliv předtím v Maxi Paynovi.

MAX PAYNE A JEHO BUDOUCNOST

[illegible]

[?] Alanova snoubenka ale určitě nebude poslední ženou, respektive postavou, kterou potkáme. Co tedy ostatní, pro vývoj příběhu důležité postavy?

SL: Hrají důležitou roli, a proto se o nich prozatím nic bližšího nedozvíte – je pro nás důležité, abyste nejdříve pochopili, jaký je Alan Wake, protože jde o stěžejní bod všeho dění. Jak už ale vyplývá z neobvyklého prostředí malé vesnice a skutečnosti, že naší hrou napodobujeme televizní seriál, máme spoustu možností, jak uchopit a použít další „herce".

[?] Bude Alan Wake obsahovat také adventurní prvky, řešení hádanek apod., nebo se soustředíte pouze na akční složku hry?

SL: V porovnání s Maxem Paynem je Alan Wake více o prozkoumávání světa a adventurních prvcích. Ale pokud máte rádi intenzivní filmovou akci, ani o tu nebudete ochuzeni.

[?] Můžete prozradit předpokládanou délku hry? A pokud si to naše uši prozatím nezaslouží, možná byste mohli ještě jednou porovnat Maxe Payna a Alana Wake.

SL: Max Payne byl relativně krátká záležitost, což je všeobecně známé. Jedním z důvodů byla skutečnost, že příběh hry byl vystavěn ve stylu filmového snímku. Alan Wake je oproti tomu něco jako televizní seriál, celá série televizních seriálů, což vám může dát hrubou představu o délce hry.

[?] Jak daleko je vývoj hry?

PJ: V současnosti běží na plné obrátky den za dnem a dosahujeme velkého pokroku. Vložili jsme hodně sil do přípravy technologického základu hry, který nám umožňuje pracovat s masivním herním světem. Ale co se týče data vydání, to ještě není jisté.

[?] Na závěr se naposledy vrátím k Maxi Paynovi. Je náš oblíbený policista už navždy mrtvý? Nebo je – řekněme – na prázdninách?

PJ: Jsem si jistý, že Maxovo dobrodružství bude pokračovat, ale je teď v rukou Rockstar Games. Věřím, že se o Maxe dobře postarají.

[?] Díky za váš čas, pánové, a hodně štěstí ve vývoji. Chcete ještě něco vzkázat čtenářům Doupěte?

PJ: Jen jedno: velký dík všem lidem, kteří si oblíbili naše předchozí hry. Je pro nás inspirující i zavazující, že máte rádi naši práci, a můžete si být jistí, že Alan Wake bude opět nové nového a unikátního. Pracujeme tvrdě na tom, aby to byla hra, která splní vaše přání i očekávání.

2 The Movies

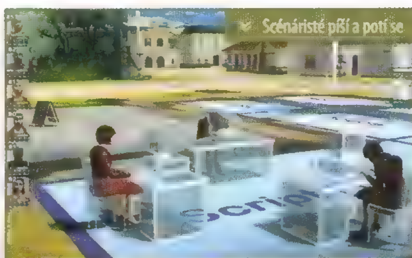
Žánr Simulace **Výrobce** Lionhead **Vydavatel** Activision **Homepage** www.lionhead.com/themovies **Platforma** PC **Datum vydání** Říjen 2005

Být filmařem v počítačové hře? Něco tak zábavného jsme tu dlouho neměli

Dlouho jsme váhali, jestli budou filmoví The Sims tak hratelní, jako se zdají být novátorskými. Dnes už to víme – budou. Peter Molyneux nám při pre-E3 prezentaci Activisionu detailně poodhalil systém fungování jeho hry a zbavil nás obav, že jeho titul bude víc složitý než zábavný. The Movies je už od pohledu mixem tycoonu s The Sims a systém hry ho překvapivě posunuje spíše k druhému jmenovanému výtvoru.


Každý občas potřebuje odpočinek.

I přes zdánlivou složitost hry (v The Movies máte k dispozici více voleb a možností, jak se chovat a pokračovat) se ale nemusíte bát jakýchkoliv problémů s ovládáním. Volby provádíte přes zaměstnance a postavičky vašeho studia. Svou božskou rukou (v každé hře od Petera Molyneuxa musíte být bohem) uchopíte zaměstnance a přeletíte s ním až k dané volbě. Ta se paradoxně nenachází v složitém systému menu, ale skrývá se na podlahách domů a zařízení studia. Jeden příklad za všechny. Chcete-li vytvořit scénář k novému


Scénáristé píší a potí se

filmu, vezmete jednoho ze scénáristů a přenesete ho až k budově, která je pro jejich přípravu určená. Přeplachtěním nad domem mizí střecha a na jeho podlaze se objevuje řada voleb. Stačí si zvolit jeden z druhů filmu (romantický, nebo snad akční?) a usadit scénáristu do tvůrčí místnosti. Poté už jen musíte počkat, až se dílo podaří.

Detailnost, s jakou se The Movies pokoušejí simulovat fungování filmového studia, tím ale v žádném případě není vyčerpána. Scénář byl vytvořen, ale stále do něj můžete zasahovat, ovlivňovat obsazení herců, podobu scén, a to v každém sebemenším detailu! Pokud se vám zdá daná lokace až přespříliš zaplněna postavami, prostě na jejich místa žádného herce neobsadíte. Scénář se automaticky přizpůsobí menšímu počtu vystupujících charakterů. Zdá se vám, že pro akční scénu je vhodnější soumrak než úsvit? Žádný problém. Jedno kliknutí sem, jedno tam a vaše přání je splněno.

To vše je ale jedna stránka hry. Tvorba filmů. Tvůrci v The Movies zacházejí mnohem dál. Všichni zaměstnanci studia (herci a režiséři zvlášť) jsou


Scéna se nepovedla, točíme znovu!

individualitami, které mají své zvyky, názory, pozitivní i negativní stránky (ty mnohdy převažují). Stejně jako v reálném světě, i zde se stres a vysoké pracovní tempo projeví na jejich chování. Necháte-li režiséra točit tucet filmů ročně, pravděpodobně vám zkolabuje nebo se vydá na dráhu alkoholu a drog. Vše se ale dá řešit a The Movies vám v každé situaci nabídne cestu, jak z problému co nejrychleji ven.

Stejné je to i s opečováváním vašich hereckých hvězdiček. I nejuznávanější herečka přibere po mateřské dovolené na váze a pro pánskou veřejnost přestane být do značné míry atraktivní. Na vás je, abyste situaci zvrátili ve svůj prospěch a v připravovaném erotickém trháku znovu uvedli na scénu neodolatelný remake Marylin Monroe. Liposukce, posilovna, všelijaké zkrášlovací kůry a podniky, to vše je vám k dispozici. Tréninku svých hvězd ale musíte věnovat to nejcennější – čas. Tudíž i The Movies budou hrou, v nichž se každá vaše volba dříve nebo později konkrétně odrazí na fungování celého studia.

Jednoduché to navíc nebudete mít ani s konkurencí. Přestože boj mezi jednotlivými studii bude řešen jen do jisté míry, vaši obchodní protivníci jsou schopni reagovat na nové trendy. Podaří se vám natočit šílený akční krvák, který zlomí rekordy návštěvnosti? Můžete si být jisti, že s něčím podobným dříve nebo později přijde konkurence. Novátorství se ale cení a právě to bude v The Movies klíčem k úspěchu.

Lionhead Studios navíc nehodlají jen sbírat penízky z prodeje. Budou nás pravidelně zásobovat novými aktualizacemi filmové databáze, navíc dají hráčům šanci zveřejnit své natočené snímky na internetu v rámci dalších soutěží a nejrůznějších programů. Nevíme jak vy, ale my se na možnost stát se uznávaným filmařem skutečně těšíme.

The Movies je už od pohledu mixem tycoonu s The Sims

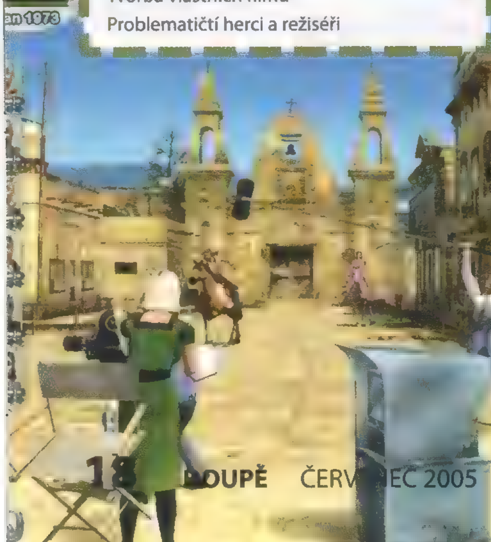
OD POPULOUS AŽ K THE MOVIES

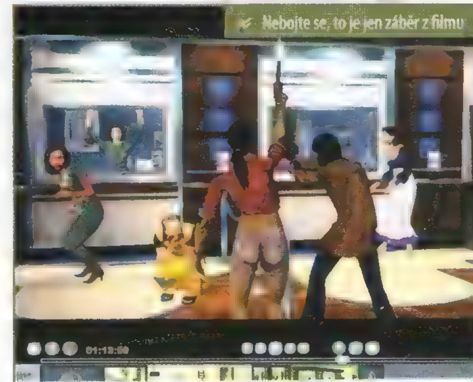
Peter Molyneux miluje roli boha. Nemusí jím být on sám, ale hráč ano – alespoň v titulech, které pocházejí z jeho produkce. Začalo to už dávno. Obrovský úspěch série Populous pasoval Molyneuxe do role jednoho z inovátorů herního světa, který nám poté představil svoji dokonalou božskou vizi Black & White, jejíž druhý díl se nezadržitelně blíží. A jak do této společnosti zapadá The Movies? Důrazem na každý prvek, který je schopen ovlivnit. Hráč bude bohem, byť pouze filmovým.

E3 trailer najdete na DOUPĚ DVD 7-8/05

TĚŠÍME SE:

- Komplexní filmový svět
- Tvorba vlastních filmů
- Problematičtí herci a režiséři




Nebojte se, to je jen záběr z filmu

The Elder Scrolls 4: Oblivion

3

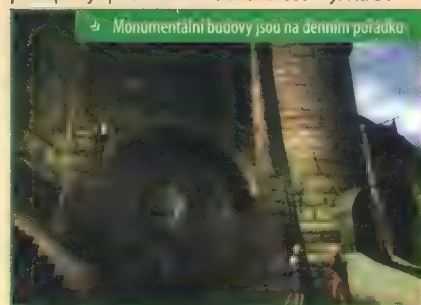
Velkolepost má jméno Oblivion

Žánr RPG **Výrobce** Bethesda **Vydavatel** Bethesda/2K Games **Homepage** www.elderscrolls.com **Platforma** PC, Xbox 360 **Datum vydání** Konec 2005

E3 trailer najdete na

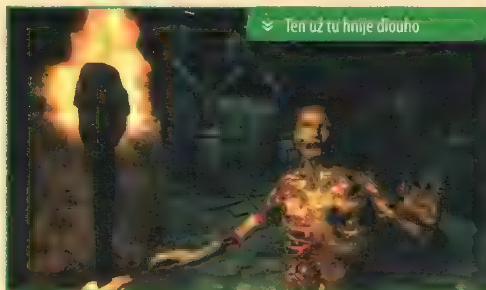
Bethesda na svém stánku lákala. Půvabnými hosteskami (podle nás vůbec nejhezčími na E3), působivými trailery i tajemným nápisem Fallout 3. Prezentaci a předváděčku The Elder Scrolls 4: Oblivion ale pečlivě schovala do prostorů místnosti daleko vzdálené veřejnosti. A věděla proč. The Elder Scrolls 4: Oblivion můžete obdivovat na obrázcích, ale ve skutečnosti vypadá ještě o chloupek lépe.

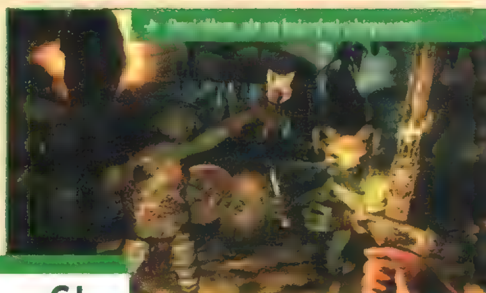
Nedá mi, abych nezačal tím, čím čtvrtý díl asi nejvíce šokoval. Novou technologií, která se podepisuje pod vizuální dokonalost hry. Na 30 minut dlouhé prezentaci tvůrci odhalili mnohé. Ukázali vězení, ve kterém se poprvé setkáte s králem Tamrielu, jenž ve vás rozpozná muže ze svých snů. Člověka, který zachrání svět. Vzali nás i do okolních lesů, do jednoho z mnoha měst, několika dungeonů. Byl to ale jen malý předkrm před kompletní hrou, která v řeči čísel nabídne právě dungeonů přes 200. Pozitivní je, že Bethesda stále nic neztrácí na své pověstné píli a smyslu pro detail a každé prostředí Oblivionu je jedinečné a neopakovatelné.


Monumentální budovy jsou na denním pořádku

Nejde přitom jen o prostředí. Bethesda slibuje přes 1 000 unikátních a specificky se chovajících postav. Rozhovory nemají být předskriptovány a každá postava se bude pyšnit vlastní animací obličeje, rtů a individuální schopností konverzovat. Celý systém rozhovorů je přitom postaven na vztahu postav k vám jako k hrdinovi. Přátelství a na druhém pólu nenávist, i to bude pro Oblivion symbolické. Každý z charakterů se navíc řídí vlastním biologickým cyklem o 24 hodinách a svá rozhodnutí upravuje podle aktuální denní doby či potřeb. Může jíst, spát, trénovat své bojové schopnosti nebo například (jak nám tvůrci názorně předvedli) využít svých magických schopností a uklidnit svého domácího mazlíčka. Jediné štěstí, že na prezentaci Oblivionu nebyli přítomni žádní ochránci zvířat.

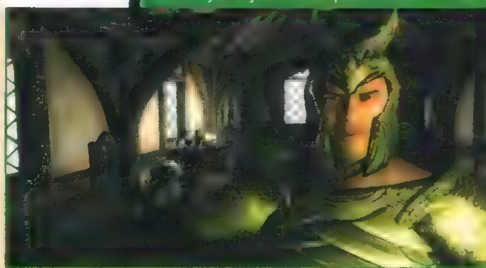
Dojem podtrhuje přítomný fyzikální engine, díky kterému se i malé otření o předmět projeví přirozenou reakcí (autoři jej prezentovali dotykem s kovy, visícími ze stropu ve vězení). Samozřejmostí je dynamická hra se světlem, automaticky se přizpůsobující úhel i délka vržených stínů, odlesky různých povrchů a také jejich odlišné chování (šíp se skutečně zabodne do dřeva, odkud jej můžete vytáhnout, ale od kamenné zídky se jen lehce odrazí). Působiví jsou i nepřátelé, z nichž asi nejzajímavější byli poloještěři s nulovou inteligencí, ale ohromnou silou a instinktivním chováním.


Ten už tu hnije dlouho



Oblivion nabídne víc než jen překrásnou grafiku

Jádro hry ale zůstává pravověrným RPG. Budete posilovat své dovednosti a vyvíjet si vlastního hrdinu přesně v těch oblastech, které sami zvolíte. Můžete vzít zavděk silným mečem a každou situaci řešit hrubou silou nebo se čas od času vydat do blízkých lesů, nasbírat lesní plody a houby a zabádat do tajů alchymie. Přesně o tom totiž Oblivion je. Je to nevídaný RPG svět plný voleb a tajemství, které spojuje mystický příběh se zajímavou zápletkou. Nemůžeme se dočkat, až ho prožijeme v celé jeho kráse.


Jak bych ho jen obral o to pěkné brnění?


TĚŠÍME SE:

- Svět plný rozmanitých možností
- Dokonalá technologická stránka
- Umělá inteligence postav





4 Age of Empires 3

Připravte se na věk stratégů!

Žánr Realtime strategie **Výrobce** Ensemble Studios
Vydavatel Microsoft **Homepage** www.ageofempires3.com
Platforma PC **Datum vydání** Listopad 2005

Zpracování vodní hladiny je jedním z grafických taháků hry

Je to stále série Age of..., přesto přináší mnohá zajímavá vylepšení. Takové jsou ve stručnosti naše dojmy z třetího dílu veleznámé strategické série, který jsme si pochopitelně nemohli v LA nechat ujít. Pokud odhlédneme od grafického zpracování spojeného s použitím fyzikálního enginu, které málokoho nechává chladným, zůstane nám stále spousta novinek, jimiž se vývojáři z Ensemble Studios chlubí.

Nejpodstatnější z nich pravděpodobně bude instituce domovských měst. Domovské město obstarává například věci spojené s výzkumem, ale rovněž se v něm organizují posily, které jsou vysílány přes oceán. Autoři se rozhodli nekomplikovat příliš situaci, a tak se posily objeví v Americe zhruba po dvaceti sekundách poté, co si je z Evropy vyžádáte (nebude tedy možné blokovat přístupové cesty). Pomoc bude možné posílat do kterékoli americké základny nebo pevnosti. Zajímavé je, že v prvních fázích dobývání amerického kontinentu se dodávky omezí pouze na ekonomickou podporu (suroviny), vojáky a obecně armádní jednotky bude možné posílat až od druhého věku.

Přepínání mezi aktuální mapou a evropskou základnou je rychlé a pohodlné a domovské město má možná ještě o něco hezčí technické zpracování. Panoramatický pohled na něj oživují všudypřítomní měšťané a zajímavé animace.

Ale zpátky k věci, tedy do Ameriky. Age of Empires 3 se podobně jako mnozí jeho strategičtí kolegové uchyluje k pomůcce v podobě ovládání jednotek po skupinách. S těmi pak hráč může jednoduše operovat, přičemž hra se mu snaží jeho taktické plánování co nejvíce zjednodušit. Mušketýři se formují do hezkého

Nádhera! A to zde ještě chybí obyvatelé



Na vizuální pastvu Age of Empires 3 si zajde rád každý stratég

dvojřadu, čímž se stávají mnohem univerzálnější (vždy jedna řada pálí, zatímco druhá nabíjí). Vzhledem k důrazu na fyzikální engine se dá předpokládat, že nebude možné střílet v zástupech (pokud nebudete chtít nechat své vojsko povraždit se navzájem), proto je velice sympatické, že hra sama skupiny mušketýrů organizuje tak, aby si vzájemně nezavazeli.

Ne úplně zanedbatelnou roli budou ve hře hrát Indiáni. Jejich úroveň inteligence, nastavená na pomezí mezi zvířecí a lidskou (slova tvůrců), z nich nedělá vyloženě třetího hráče na bitevním poli, nicméně přesto mohou být pomyslným jazýčkem na vahách, který rozhodne o osudu bitvy. Spojenectví s nimi vám pokaždé dá výhodu, odvislou podle typu kmene. Díky alianci budete moci například vyrábět určitý typ vojenské jednotky.

Když už jsme narazili na vedlejší výpomoc, na každé mapě ve hře se nachází množství miniúkolů, po jejichž splnění získáte rovněž malé přilepšení. Jednou je to rozbitý dostavník, od nějž musíte odehnat vlky, jindy zase Indiánka na stromě, skrývající se před medvědem. Medvěda udoláte a můžete se těšit ze zajímavé odměny (jednotky/přízeň Indiánů).

Místa je málo, přesto nelze vynechat alespoň krátké povídání o grafice. Jelikož jsme se shodou okolností dali do řeči s jedním z grafiků hry, nemohl se nám nepochlubit různými blbůstkami, kterých je hra vybavená Havokem plná. Vrány poletující nad budovami, divocí bizoni, kteří se rozutečou při každém pokusu lovců, stopy ve sněhu, dělové koule, které po výstřelu proletí nepřátelským kordonem srážejíce přitom všechny vojáky, nebo mušketýři padající po zásahu ze skály. Jedná se sice pouze o povrchní grafické pozlátko, ale na takovou vizuální pastvu si zajde rád snad každý stratég. A když to bude v pokračování série Age of Empires, tím lépe.

TĚŠÍME SE:
- Domovská města a jejich podpora
- Dech beroucí grafické zpracování
- Indiáni coby nezávislá třetí síla

Kolumbovská romantika

5

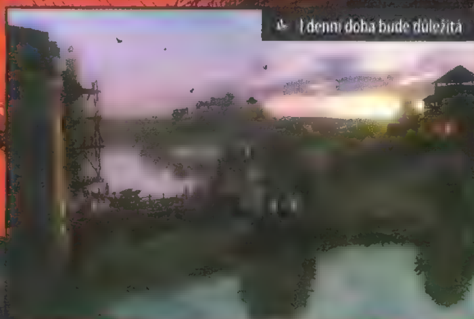
Witcher

Žánr RPG **Výrobce** CD Projekt **Vydavatel** Zatím není **Homepage** www.thewitcher.com **Platforma** PC **Datum vydání** 2. polovina 2006

RPG, které nebude pro každého

E3 trailer najdete na DOUPĚ DVD 7-2005

Jednu z nejpůsobivějších prezentací v Los Angeles měli bezpochyby tvůrci Witchera. Nejenže se představování herního Zaklínače odehrávalo stranou od bouřlivých pavilónů Convention Center (není nic horšího, když se marně snažíte rozumět podivuhodné směsici angličtiny a rodného jazyka zpovídaného vývojáře a do toho [illegible] hádající se u stánku o trička), a tak jsme si v nedaleké (tiché!) kanceláři Staples Center celou prezentaci užívali. Polští tvůrci si navíc na novináře nachystali chytlavou ukázku hry.



I denní doba bude důležitá



Witcher je stručně řečeno „dospělé RPG". Necekejte žádné Diablo 3D – klik, klik, klik, koho mám ještě zabít? Připravte se na akci, neustálá dilemata a svět, v němž nebojuje dobro se zlem. Zapomeňte na heroické skutky, jste zaklínač, který nezachraňuje svět, ale nechává se najímat, aby za peníze pomohl lidem s jejich problémy. Za peníze! Ne za pravdu a lásku, vyšší dobro či sladký úsměv princezny. Ale to už asi všichni znalci Andreje Sapkowského (na jehož poslední knihu hra volně navazuje) dobře vědí.

Možná ale nevědí, že herního Zaklínače pohání engine Aurora, známý především díky RPG od Bioware. Pomocí něj tvůrci ze hry udělali tak trochu akční hru. Kamera sleduje hrdinu z pohledu třetí osoby, přičemž výchozí poloha je klasicky za jeho zády (což však mnohdy neplatí, díky různému otáčení, přibližování atd.). Witcher se ovládá myší a klávesnicí, což by nebylo nic divného, zvláštní je však bojový systém. V něm totiž nejde o rychlost klikání, ale o postřeh a taktiku.

Nebaví vás černobílost pohádek? Jste na správné adrese

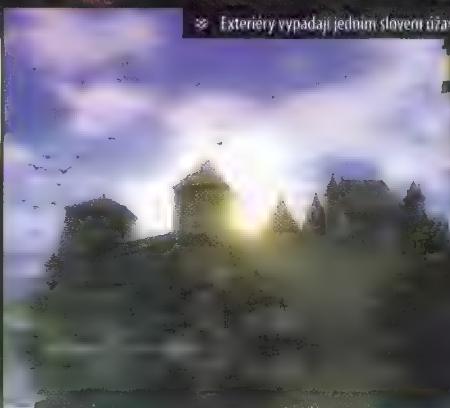
Zaklínač se až na výjimky nevzdaluje od svých dvou mečů, a tak se tvůrci mohli soustředit pouze na zvládnutí jejich ovládání. Před každou bitvou si nejdříve musíte zvolit styl. Proti mrštným jednotkám upotřebíte malé a rychlé údery, silné si naopak schováte na velká monstra. Pokud se kolem vás sejde víc nepřátel, je třeba se více rozmachovat, abyste mohli likvidovat více protivníků zaráz. Boj samotný sice je jen o klikání, ale klíčové zůstává, kdy se rozmácháte. Pokud příliš brzo, nedosáhnete na protivníka a spíše se mu odkryjete, nebo naopak. Navíc, prvním sekem nic nekončí, pokud vystihnete správný moment, budete moci na sebe jednotlivé údery navazovat, a skládat tak účinnější komba.

Důležitou roli budou hrát rovněž různé lektvary, které si budete moci kupovat i sami vyrábět. Jejich použití vám na jednu stranu do značné míry pomůže při zdolávání příšer (elixír umožňující vidění za zdí není vůbec špatný), na stranu druhou zároveň vyvolává lehkou otravu těla, takže pokud zkombinujete více lektvarů dohromady, můžete se celkem elegantně zabít. Ve hře bude nutné důsledně balancovat na hraně mezi případným ziskem z účinků nápoje a jeho negativními důsledky.

Zjednodušeně řečeno celý Witcher je takový. Nic není černé a bílé, vše je něco mezi, šedé, nejasné. Když máte zabít příšeru sužující vesnici, může se vám stát, že k ní dojdete, ona na vás začne mluvit a vy zjistíte, že se vlastně jedná o zakletého člověka. Zabijete ho a splníte úkol, nebo se mu pokusíte pomoci? Samozřejmě, předem připravené úseky hry mohou klamat, Witcher má být celý nelineární, a to jsme za slabou hodinku na E3 opravdu poznat nemohli. Tři různé konce, komplexní prostředí, příběh, který nemá tři linky, ale který je plný nečekaných zvratů, nevratných rozhodnutí, to vše nám zatím polský CD Projekt může slibovat, ale přesvědčit se budeme moci až v roce 2006. Jisté je zatím jen jedno. O Witcherovi rozhodně neslyšíte v Doupěti naposled.



Svět je temný, veselými barvami nehýří



Exteriéry vypadají jedním slovem úžasně



TĚŠÍME SE:

Nelineární příběh s třemi konci
Zajímavý bojový systém
Absence čirého dobra a zla

6 Call of Duty 2

Holywood tak trochu jinak

Značka je značka. A nemusíme zrovna mluvit o třech proužkcích na vaší teplákové bundě nebo slovenském výrobci oblíbeného toaletního papíru. Značkou je třeba i Call of Duty. A zatímco u Harmasanu bychom možná těžko hledali hlubší význam, Call of Duty s sebou přináší synonyma jako zábava, akce či válka. Zvláště s posledním jmenovaným je však třeba zacházet opatrně. Call of Duty nenabízí věrný pohled na bitevní pole, ale na jeho odrůdu – holywoodskou válku. V ní se také střílí, umírá, člověk dostává strach, bojí se, utíká, ale vše je takové efektivnější, hlavní hrdina spolu se skupinkou svých věrných neumírá, když jej zasáhne zbloudilá kulka, prožívá bolest, ale nakonec přežívá a vítězí. Bylo tomu tak v prvním dílu a nemám nejmenší pochyb, že se totéž bude opakovat v pokračování.

Call of Duty 2 bude věrným následovníkem rodu akčních válečných her. Když nám tvůrci ukazovali průběh jedné z misí, celou dobu jsem hledal slovo, které vystihovalo by dění na obrazovce. Nakonec mě napadlo epické – právě takové Call of Duty 2 je. Vše je ještě vypjatější než v prvním díle, stíhačky létají proklatě nízko, bomby vybuchují jen několik metrů od vás, střelba se ozývá ze všech stran, vládne neuvěřitelný chaos a člověk by ze všeho nejraději utekl někam daleko, pryč od té hrůzy.

Na druhé straně vás hra neviditelnou ručičkou opět tahá do boje. Pomáhá vám, ukazuje, kudy se asi vydat, nenechá vás jen tak zabít jednou střelou a vyburcuje vás



zdařilými efekty zrychleného dechu a divoce bijícího srdce, když vás škrábne nějaká kulka.

I když tvůrci slibují více možností postupu, v zásadě zůstává Call of Duty 2 lineární záležitostí, která vám nabídne dostatek prostoru k improvizaci, aniž by příliš brzdila adrenalin, jenž vás neustále žene dopředu. Hra opět dovedně



Přestřelky v uličkách bývají zrádné

Žánr FPS **Výrobce** Infinity Ward **Vydavatel** Actvivison
Homepage www.callofduty2.com **Platforma** PC, Xbox 360
Datum vydání Konec 2005

Call of Duty je synonymem filmového zážitku



střídá přestřelky v exteriérech s potyčkami v budovách. Předskriptované události kvůli filmovému zážitku samozřejmě zůstávají, nicméně kromě nich budou protivníci obdařeni schopnostmi samostatného uvažování. Dle situace se tak budou moci přemísťovat nebo třeba ustupovat ve chvílích, kdy bude bránění daného místa nemožné.

Emocím ve hře nahrává zvýšený důraz na komunikaci mezi členy jednotky. Na povídání ve stylu Brothers in Arms si nicméně musíme nechat zajít chuť. Komunikace vám také pomůže při orientaci, díky hlášení o přítomnosti nepřátel budete mít větší přehled o bojišti, budete vědět, co se děje okolo vás a koneckonců i co máte dělat. Úkolů má být ještě více a jejich dynamické přizpůsobení situaci je samozřejmostí.

Nutnost adaptace se nevyhne ani vám, a to nejen v průběhu jednotlivých misí, ale také celých kampaní. Call of Duty 2 nabídne opět tři velké dějové úseky, za každou z hlavních vítězných stran. Pořadí, v jakém je absolvujete, si tentokrát určíte sami, neminou vás však klasiky – západní Evropa a východní fronta, kterou nově doplní bitvy v severní Africe.



Zkáza ve velkém, podobných momentů bude ve hře vk

E3 trailer najdete na DOUPĚ DVD 7-8/05

CALL OF DUTY PRO KONZOLE

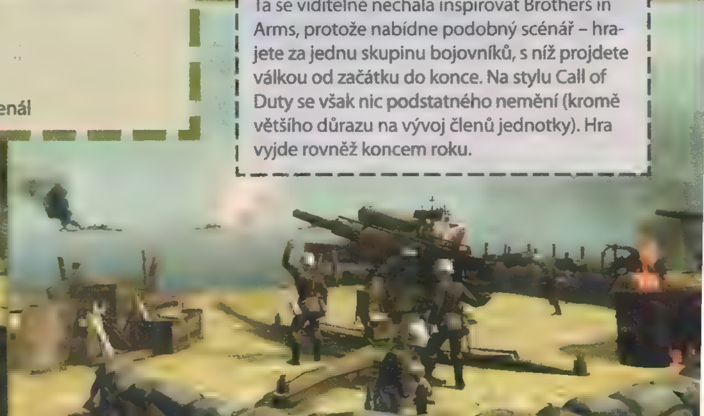


Call of Duty 2 je určeno pro PC a Xbox 360, majitelé konzolí současné generace však nemusí závidět. Speciálně pro ně chystají tvůrci hru Call of Duty: Big Red One. Ta se viditelně nechala inspirovat Brothers in Arms, protože nabídne podobný scénář – hrajete za jednu skupinu bojovníků, s níž projdete válkou od začátku do konce. Na stylu Call of Duty se však nic podstatného nemění (kromě většího důrazu na vývoj členů jednotky). Hra vyjde rovněž koncem roku.

TĚŠÍME SE:

- Filmová atmosféra
- Heroické skutky
- Rozmanitý válečný arzenál





7

Heroes of Might and Magic 5

Mýty a magie ožívají kompletně ve 3D

Přiznávam se bez mučení. Když jsem slyšel o prodeji značky Heroes of Might and Magic Ubisoftu, v duchu jsem se rozloučil s celou ságou. Čekal jsem podobnou transformaci jako v případě Settlers 5 (shodou okolností také od Ubisoftu) směrem k unifikované fantasy strategii, postrádající spojitost s předchozími díly hry. Naštěstí jsem se mýlil.



Armáda připravena, můžeme padnout za vlast

Heroes of Might and Magic dostali na starost rušti Nival Interactive, kteří už za sebou mají dva díly žánrově podobných Etherlords, což je na hře poznat. Do HOMAM 5 byly implementovány některé prvky z konkurenční série, zároveň však jádro hry zůstalo věrné originálu.

Žánr Tahová strategie **Výrobce** Nival Interactive **Vydavatel** Ubisoft **Homepage** www.mightandmagicgame.com **Platforma** PC **Datum vydání** 1. čtvrtletí 2006

v porovnání s nevýrazným čtvrtým dílem). Pátý díl opět připomíná pohádkové fantasy, a paradoxně se tak vrací k odkazu svých praotců.

Princip HOMAM zůstal stejný. Hrady, hrdinové, mezi nimi divoká příroda. Hráč s hrdinou (a jeho armádou) prochází krajinou, sbírá bonusy, bojuje s příšerami, získává zkušenosti a artefakty, obsazuje doly atd. Všechno bude stejné jako dřív, pouze rychlejší. Tvůrci chtějí hráče více popohnat, a tak z HOMAM 5 odstranili proslulé infoboxíky, které vás zpravovaly o každém pohybu hrdiny. Říkaly vám o množství suroviny, kterou jste právě sebrali, o názvu artefaktu, na nějž jste právě narazili, nebo o novém týdnu, který právě začal. Hráče Heroes of Might and Magic jste tak jednoduše poznali, protože měl v každém případě jeden prst na enteru. To teď nebude třeba, vše bude „akčnější", suroviny se zapíšou automaticky a z obrazovky poznáte, kolik jich je, bez zbytečného zdržování.

Akčnějšímu pojetí přibližuje hru i dynamická krajina. Doly už nebudou statickými součástmi mapy, u nichž lze změnit pouze vlajku podle

Nezastírám, že z mého pohledu tuto konzervativnost vítám. Zůstanou i RPG prvky, povyšování a zlepšování hrdinů, rozdělené mezi schopnosti a dovednosti, multiplayer a další stavební kameny série. Samozřejmě velká řádka věcí se změní – kromě grafiky zůstanou například pouze 4 rasy, změnit se má systém vyrábění jednotek atd. Nicméně i přesto je pořád ze hry cítit, že jde v prvé řadě o Heroes of Might and Magic, což je v éře zjednodušování a zpřístupňování masám menší zázrak.

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

E3 trailer najdete na DOUPĚ DVD 7 8/0'

Bitvy jsou mnohem epičtější a dramatičtější

Grafika je pochopitelně dobově podmíněná, takže kompletně trojrozměrná (ostatně nepamatuji si žádnou novou hru z E3, která by nebyla 3D). Protože však byly použity poměrně zářivé barvičky, hře to jenom prospělo (zvláště

příslušnosti k některému z hrdinů. Když obsadíte nějakou budovu, začne okamžitě pracovat, pásy s rudou se začnou pohybovat, v pile se začne řezat atp.

Koncept bojové části hry je asi nejvíce poznamenán Etherlords. Týká se to zejména rozestavení armád a jejich pojetí. Na bitevní pole se díváte z větší blízkosti, vojáci jsou větší a díky úvodním animacím i hrozivější. Do boje se kromě armád budou více zapojovat hrdinové, jejich hlavní doménou však pravděpodobně zůstane sesílání silných kouzel. Kolový systém zůstává nezměněn, pouze je nabouráván místy až filmovým zpracováním jednotlivých potyček, které dodává celé bitvě správnou atmosféru. Otázkou je, jestli při dlouhodobějším hraní nebudou akční animace spíše na obtíž. I přesto, že zatím na obrázcích není klasické hexové pole, tvůrci počítají s jeho zařazením. Lze tedy předpokládat, že žádné bitevní revoluci nechystají.

Záběr jako z béčkového filmu

ETHERLORDS 2

Tvůrci HOMAM 5 mají za sebou již pěknou řádku titulů. Jedním z nich je i série Etherlords, která se před několika lety dokázala jako jedna z mála postavit monopolu Heroes of Might and Magic. Etherlords nešli přímo ve stopách svých vzorů, soustředili se více na vývoj hlavního hrdiny, což se ukázalo jako dobrý krok. Hra nebyla pouhým pokusem o kopii, ale hrou s vlastní filozofií a atmosférou. Doba se ale mění a dnes jsou to paradoxně právě Nival Interactive, kdo ve svých dílnách připravují pátý díl



TĚŠÍME SE:

- Návrat k zářivým barvám
- Starý dobrý koncept HOMAM
- Svižnější hra se bude v multiplayeru hodit

8 „Operace Flashpoint 2“

Kdy už přijde válečná hra nové generace?

Návštěva E3 v sobě skýtá rovněž spoustu paradoxů. Třeba když letíte přes půl zeměkoule, abyste se potkali s vývojáři, kteří po zbytek roku sídlí takřka za rohem. Přesto jsme do stánku známého českého týmu Bohemia Interactive Studio zavítali rádi – celí nedočkaví, jakže to vypadá s vývojem očekávaného pokračování skvělé válečné simulace Operace Flashpoint.

Informací bylo doposud pomálu, a tak byl nejvyšší čas udělat si v nesourodých a mnohdy protichůdných „zaručených drbech ze zákulisí“ pořádek. Hned na úvod by se slušelo říct, že název Operace Flashpoint 2 je spíše malou identifikační pomůckou. Sami tvůrci hru označují jako „hru nové generace od tvůrců Operace Flashpoint“. Bude záležet jen na jednáních s vydavateli, pod jakým názvem se nakonec objeví v obchodech. Pokud se tvůrci nedohodnou s Codemasters (kteří vlastní práva na značku), hra pravděpodobně dostane jiné jméno.

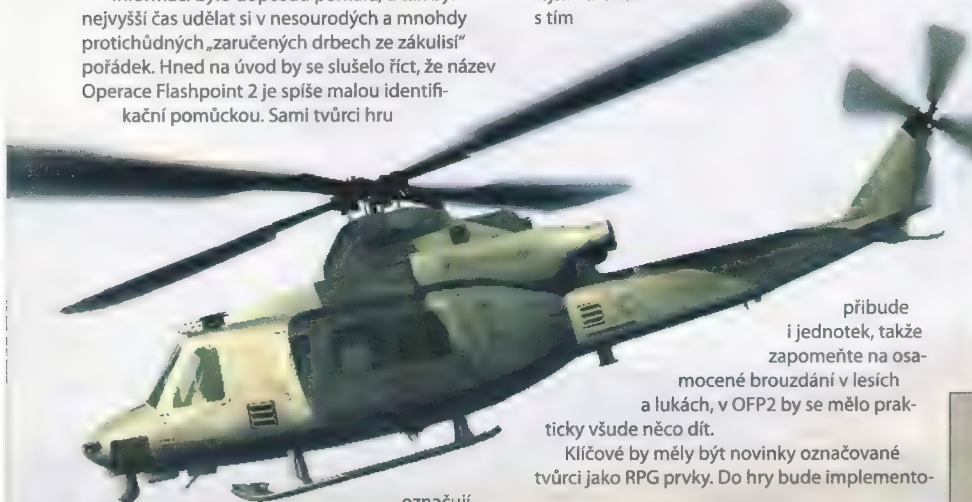




Volnost v kombinaci s rozsáhlejšími mapami bude neuvěřitelná

Co se už určitě nezmění, je prostředí konfliktu. OFP2 se bude odehrávat v blízké budoucnosti někdy okolo roku 2010 v oblasti bývalého Sovětského svazu. Podobně jako v prvním Flashpointu nás nečeká obligátní cesta bezejmenného hrdiny za slávou, ale tři na sobě nezávislé kampaně – za vojáka, důstojníka a člena speciálních jednotek.

Dle slov ředitele BI Studia, Marka Španěla, se tvůrci nesnaží vytvořit pouze Flashpoint v nové grafice a s novými misemi, ale posunout žánr dál. Základem bude opět realistická válečná simulace, nabízející hráči maximální volnost. Nikdo vás nepovede za ručičku, naopak dostanete úkol a bude jenom na vás, jak se k němu postavíte. Nově budete mít ještě více možností postupu, protože mapy budou mnohem rozsáhlejší. Zároveň s tím



přibude i jednotek, takže zapomeňte na osamocené brouzdání v lesích a lukách, v OFP2 by se mělo prakticky všude něco dít.

Klíčové by měly být novinky označované tvůrci jako RPG prvky. Do hry bude implementován vývoj postav, jejich zkušenosti, důležitou roli budou hrát otevřené konverzace. Každého vojáka budete moci vyzpovídat, přitom nebudete mít jako obvykle připravenou sadu otázek, po jejichž vyčerpání vám nezbude nic jiného, než se rozloučit. Vše by mělo být otevřené, budete se moci ptát na zkušenosti spolubojovníka, na to, jestli v okolí náhodou neviděl nepřátelský tank či vojáka. A on se vám bude snažit odpovědět a poradit. I když třeba konkrétně žádný tank neviděl, může se vám svěřit s podezřelým vozidlem, jež zahlédl u lesa.

Žánr Válečná hra **Výrobce** Bohemia Interactive Studio **Vydavatel** Není **Homepage** www.flashpoint2.com **Platforma** PC, Xbox 360 **Datum vydání** 4. čtvrtletí 2006

JAK MOHL SKONČIT FLASHPOINT 2

[illegible]







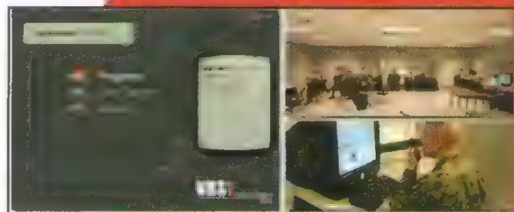
Kouzlení s rozsáhlostí a ladění „hry, v níž je možné všechno", má nicméně BI Studio ještě před sebou. I když se na hře pracuje již jeden a půl roku, doposud měla prioritu technická stránka. Na vlastní oči jsme tak mohli obdivovat postupnou destrukci budov, které se v prvním dílu tvářily nezničitelně. Úlomky navíc nezmizí, ale poučeny fyzikálními zákony se rozprsknou na všechny strany a ošklivě ublíží kolem stojícím jednotkám, které dostatečně rychle neutečou. OFP2 nabídne i další lahůdky typu reálná balistika nebo odrážené kulky od země (pouze když se dostanou do kontaktu s vhodným materiálem). Vzhledem ke spolupráci s americkou armádou (viz boxík) nemáme strach ani o reálné zpracování jednotek a vozů.

Zní to poměrně banálně, nicméně vývojářům to dává další prostředky k rozšíření hráčových možností.

„Operace Flashpoint 2" jednoduše nebude obyčejnou hrou. Nebude soupeřit o slávu s Call of Duty, Brothers in Arms a jemu podobnými. Neútočí ani na Battlefield 2, byť se tvůrci chystají multiplayer co nejvíce zpříjemnit. OFP2 půjde po vzoru svého předchůdce jinou cestou, mimo střední proud, s vlastními nápady a myšlenkami. Nebude to pravděpodobně hra pro každého, ale právě to na ní bude, podobně jako na prvním dílu, lákavé. Doufejme, že se evoluce na poli virtuální války dočkáme co nejdříve.

NEŽ SE JDE DO IRÁKU

[illegible]



Operace Flashpoint pro Xbox



Žánr Konverze původního OFP **Výrobce** Bohemia Interactive Studio **Vydavatel** V jednání **Homepage** www.flashpoint1985.com **Platforma** Xbox **Datum vydání** 3. čtvrtletí 2005

Jediná hra, jejíž konverze na Xbox vypadá mnohem lépe než původní PC verze. Právě takový by měl být konzolový Flashpoint. Autoři předělali celý engine na Xbox a náležitě jej vyšperkovali. Stálo to mnoho úsilí (a také odkladů – hra měla původně vyjít již před drahnou dobou), ale povedlo se. Flashpoint tak bude pravděpodobně nejrozsáhlejším a nejpropracovanějším titulem, který kdy konzole od Microsoftu spatřila. Příběh bude v podstatě totožný s PC verzí, úpravy budou jen kosmetického rázu. Vylepšen je i multiplayer, pomocí služby Xbox Live si můžete zahrát s kamarády až 50 různých bitev. Největší změny se dotkly grafické stránky, ať už se jedná o stromy, občasnou trávu či vodní vlny. Hra již je hotová a měla by vyjít pravděpodobně po prázdninách (název bude opět ovlivněn jednáním s Codemasters).

Další hry BI Studia

Armed Assault

Žánr [illegible] **Výrobce** [illegible] **Vydavatel** [illegible] **Homepage** [illegible] **Platforma** PC **Datum vydání** [illegible] čtvrtletí 2005

Trošku překvapivě ohlásili pražští tvůrci na E3 ještě jeden titul. Je jím Armed Assault, který je svým způsobem návratem na domovskou platformu, reflektující technologický pokrok od vydání původní hry. Armed Assault je spíše reedice, hra nabídne původní příběhovou linii Flashpointu, doplněnou datadiskem Resistance a oživenou novou kampaní. Vše přitom zpracováno v notně vylepšeném enginu, který podobně jako xboxová verze nabídne značnou spoustu novinek. Zpracování kolizí, stínů, lepší multiplayer, vylepšení fyziky apod.

Nové události vás zavedou do originálního prostředí – Indonésie. Nepůjde ovšem o reálný konflikt, ale o typickou neurčitou „Flashpoint" válku s fiktivním pozadím. Kampaň se bude odehrávat v moderní době, zhruba na přelomu století. Armed Assault nebude zpětně kompatibilní s prvním dílem OFP, nicméně všechny fanouškovské upgrady by měly být poměrně jednoduchým způsobem transformovatelné do modernizovaného enginu.





9 Quake 4

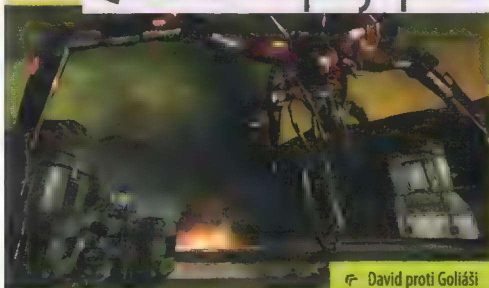
Mistři singleplayerových stříleček oživují legendární sérii

Žánr Akce **Výrobce** Raven Software **Vydavatel** Activision **Homepage** Prozatím není **Platforma** PC, Xbox 360 **Datum vydání** 4. čtvrtletí 2005

Chceme exteriéry!

Tatínek zažehl světlo enginu, vzdálený synovec jej má dotvořit k obrazu svému. Jak již bylo dlouho dopředu avizováno, Quake 4 si za základ vezme nejnovější technologii id Software a přidá k tomu kapku schopností možná nejlepšího vývojářského týmu, bavíme-li se o příběhu a jeho výpravě – Raven Software. A naše zkušenosti to potvrzují. Quake 4 nejenže prozatím vypadá lépe a rozmanitěji než Doom 3, ale i jeho děj odhaluje příjemné změny a inovace.

Quake 4 spojí přednosti posledních dvou dílů


David proti Goliáši

Za prvé. Hlavní hrdina není bezejmennou figurkou. Co více, důležitou roli hrají i další příslušníci vašeho týmu nebo také emoce, které si ve hře najdou svůj prostor. Kane je příslušníkem elitního výsadkového týmu, jenž se do akce dostává ihned po skončení událostí druhého dílu série (čtvrtý díl na dvojku bezprostředně a volně navazuje). Hned úvodní výsadek na nejbližší planetu končí katastrofou. Přepravní modul je sestřelen a náš hrdina je po hlavě hozen do bojové vřavy vstříc smrti a strachu. I strach je jedním z prostředků, se kterými Quake 4 pracuje.

Nejde jen o interiéry, které jsou plné vyskakujících příšer (vše působí podobně jako Doom 3), ale i výprava příběhu, ingame sekvence a další. Pohltí vás „nechutná" jízda mimozemskou líhní vojáků, v níž jsou hlavnímu hrdinovi postupně odstraněny nohy, upraveny další části těla a vyměněny za robotické součástky. V poslední chvíli je zachráněn skupinou mariňáků, vysvobozen ze spárů mechanických přístrojů a připojuje se zpět do boje za stranu lidí. Jak se zdá, jeho z poloviny robotické a lidské tělo bude hrát důležitou roli při dalším boji proti mimozemskému nepříteli. Hráč bude disponovat schopnostmi, které se později stanou klíčovými pro celý konflikt.

Rozdíly mezi Quake 4 a Doom 3 se hledají snadno. Připravovaná novinka sází nejen na atmosférické dobrodružství uvnitř kovových základen, ale i na válečnou vřavu v exteriérech. Hráč je často veden úzkou skupinkou koridorů, na které navazují další lokace, ale jen výjimečně se před vámi rozprostřou větší prostranství. Ta nabídla ukázka z mise, ve které vyměníte vlastní nohy za útroby robota. Nudit se tedy nebudete.

Heslo tvůrců je v případě Quake 4 jednoduché. Vzít si to nejlepší z Quake 2 (z jeho singleplayer části) i Quake 3 (co se týče multiplayeru). Zatím se jim to daří na jedničku. Filmovější a osobitější pojetí novému dílu sluší a ani o změny nebude nouze. Jednou z avizovaných je rozšíření arzenálu zbraní, který nabídne nejen to nejlepší z předchozích dílů, ale také řadu novinek. Všechny kousky vaší sbírky se navíc budou vyvíjet a upgradovat.

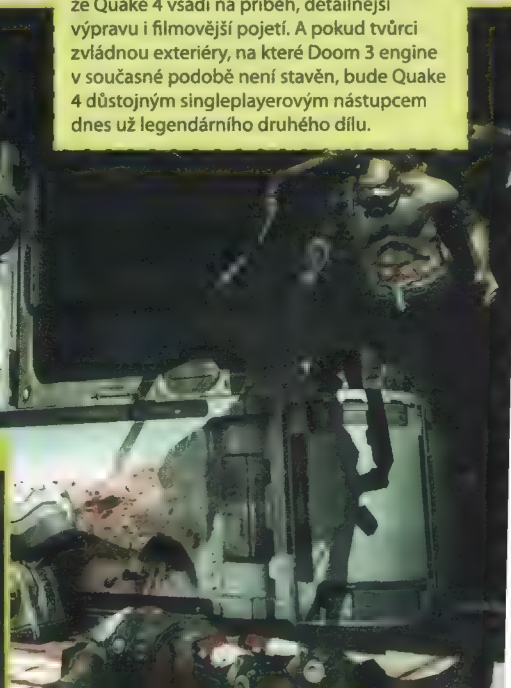
Velkou neznámou zůstává multiplayer. Podrobnější informace mají být zveřejněny na letošním Quakeconu, jak se ale zdá z prvních náznaků, kromě výchozích módů z Quake 3 (deathmatch, team deathmatch, capture the flag) přijdou na řadu i novinky, vylepšení a celá řada překvapení.

PORAZÍ DOOM 3?



Stejný engine, podobné sci-fi prostředí. Existuje mnoho důvodů, proč Doom 3 a Quake 4 spojovat, přestože se obě hry v mnoha prvcích liší. Z prvních ukázek nedokážeme posoudit, která z her potěší intenzivnější a nápaditější hratelností. Potvrzuje se však, že Quake 4 vsadí na příběh, detailnější výpravu i filmovější pojetí. A pokud tvůrci zvládnou exteriéry, na které Doom 3 engine v současné podobě není stavěn, bude Quake 4 důstojným singleplayerovým nástupcem dnes už legendárního druhého dílu.




Silnější vyhrává

TĚŠÍME SE:
- Rozmanitější hratelnost než u Doomu 3
- Řežba tisíců nepřátel
- Skvostná grafika

The Godfather

10

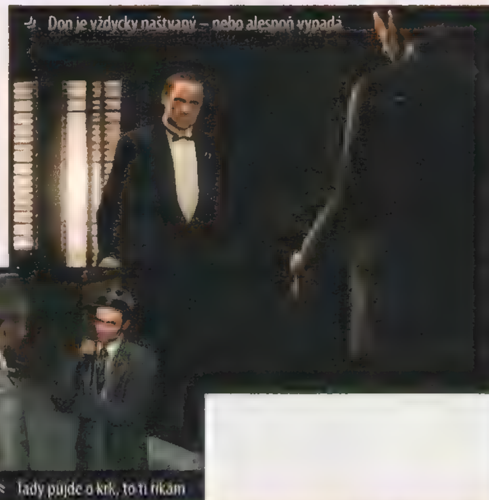
Legendární film ožívá a brousí si zuby na českou Mafii

Režisér filmového Kmotra jeho herní podobu odmítá, Marlon Brando si mne ruce. Mluví se o něm nejčastěji za posledních několik let (vynecháme-li okamžik jeho smrti) a důvod je prostý – Electronic Arts chystají herní ztvárnění Kmotra. Dostatečná pobídka k tomu, abychom i my v Doupěti spustili poplach a ukryli poslední zásilky koksu a dalších drog. V anglickém originále The Godfather byl na E3 jednou z her, na jejíž prezentaci (a dobové atmosféře čtyřicátých let) si dali tvůrci nejvíce záležet. Ale co samotná hra?

E3 trailer najdete na DOUPĚ DVD

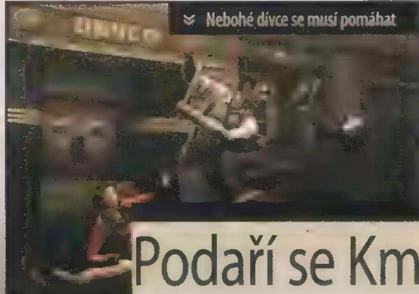
Potěšila i zklamala. Přiznám se, že Godfather byl první hrou, kterou mi vývojářský tým naservíroval do rukou na novém Xboxu 360. Stačilo pár minut a mohl jsem se seznámit s tolik proklamovanou inovací Black hands. Jde o nový systém ovládání, který tvůrci zvolili. Kombinací tlačítek na ovladači konzole můžete snadno přepínat mezi jednotlivými postavami, dostávají se vám bohaté možnosti interakce. Vybraného kolemjdoucího chytnete pod krkem, nebo rovnou zbijete. Godfather se přitom pyšní efektními bojovými situacemi. Pohyby pákovým ovladačem můžete protivníka praštit (napřáhnete se pohybem zpět a rychlým výpadem dopředu ho udeříte – pocit, že jste součástí skutečné rvačky je příjemný), mlátit s ním o zeď nebo na něj použít jednu z mnoha dostupných zbraní.

Žánr Akce **Výrobce** Electronic Arts **Vydavatel** Electronic Arts **Homepage** godfather.ea.com **Platforma** PC, Xbox, PS2, Xbox 360, PSP **Datum vydání** Listopad 2005


Don je vždycky naštvaný – nebo alespoň vypadá

Prezentovaná ukázka ale měla i své vady na kráse. Prostředí zpestřil efekt zamlžení při pohledu do dálky (takový, jaký můžete ve velkoměstech spatřit vlivem smogu a nečistot), ale městu čtyřicátých let jako by chyběla atmosféra jiných mafiánských her. The Godfather tak nebude jen o hlavní dějové lince, která se více než dotýká rodiny Corleone, ale dá vám možnost získávat další podniky a čtvrtě, které vám budou „rády" platit výpalné. Škoda jen, že naprostá většina úkolů v ukázce se omezila na prosté střílení a mlácení. Hratelnost totiž žije i s originalitou, které se zatím Kmotrovi příliš nedostává. Ale co není, může být.


Tady půjde o krk, to ti říkám


Nebohé dívce se musí pomáhat

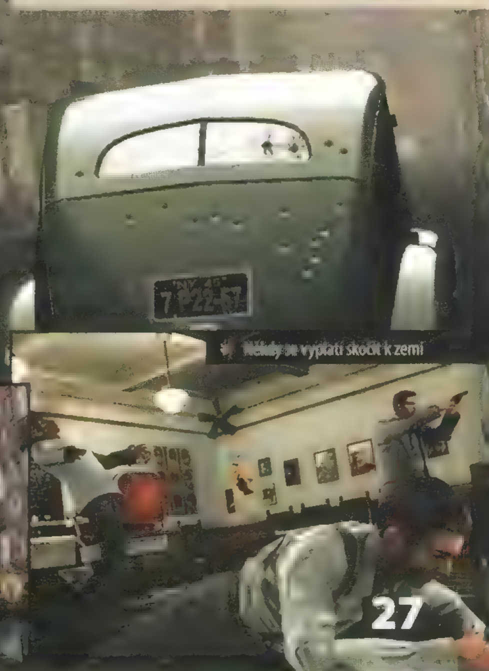
Podaří se Kmotrovi ohrozit Mafii?

Poměrně zajímavé je, že několik měsíců před vydáním stále nejsou hotové pojízdné prostředky a nejsou dořešeny další otázky. Kmotr proto působí jako rozpracovaná záležitost, která vzbuzuje spíše otázky než nadšené ohlasy. Možná proto je zatím dojem ze hry spíše nemastný a neslaný. Dobře se hraje, upoutá filmovými postavami, ale chybí mu věrohodná atmosféra české Mafie i lehkost a elegance děje a výpravy. Ukousli jsme si ale prozatím jen malou porci z koláče rodiny Corleone, takže kdo ví, možná nás vůně peněz ve své finální podobě přiláká.

MAFIA VERSUS KMOTR

Objektivní novinařina je jedna věc, národní hrdost druhá. Nemohl jsem si v žádném momentu odpustit rozpomínání na českou Mafii, porovnávání každé součásti a drobnosti. Prozatím český zástupce vyhrává na celé čáře. Výpravou, nápaditostí děje i úkolů, zvukovou i hudební stránkou, herním prostředím. Bitva ale ještě neskončila a bude zajímavé sledovat, jaký bude Kmotr ve své prodejní verzi.




Někdy se vyplatí skočit k zemi

TĚŠÍME SE:

- Hra na motivy slavné knihy
- Rozmanité prostředí a filmová atmosféra
- Inovace v systému ovládání

11 Gothic 3

Žánr RPG **Výrobce** Piranha Bytes **Vydavatel** Jowood **Homepage** www.gothic3.com **Platforma** PC **Datum vydání** 1. polovina 2006

Spasíte, nebo zatratíte zotročené lidstvo?

Zatímco zarytí TESaři (fanoušci série The Elder Scrolls) na E3 slintali nad obrázky realisticky zpracovaných jelenů a srnek, příznivci Gothica chvátali do stánku Jowoodu za tyranosaury a dalšími druhohorními plazy. Právě vyhynulí zástupci fauny byli asi nejzajímavější součástí prezentace rané pre-alpha verze Gothicu 3, která toho jinak moc nenabídla. Ano, zveřejňované trailery musely polahodit oku i srdci každého správného příznivce fantasy, avšak jejich obsah nekorespondoval s tím, co bylo k vidění ve skutečnosti.



Při výstavbě někdo zapomněl na vodováhu

I když prezentovaná grafika nevypadala vůbec špatně, technologická stránka nikdy nebyla hlavním tahákem výtvoru německých Piranha Bytes. Tím, co nás na hře vždy lákalo, byla volnost a svoboda v rozhodování, která přesto zachovávala určitou dějovou konzistenci a nerozmělnila se podobně jako v Morrowindu. Obdivovali jsme také žijící nehostinný svět, v němž nikdy nebylo lehké žít a přežít. Svět, ve kterém vás při troše štěstí mohl kdykoliv kdokoliv zabít.

Gothic 3 bude podle všeho stejný, respektive podle slov tvůrců lepší. Zavede nás opět do oblasti, v níž nebude lehké přežít. Orkové dobyli lidský svět a až na poslední partyzánská hnízda odporu v horách, v ledových pustinách na severu či v jižních pouštích je „svobodný člověk" překonaným archaismem. Světu vládne skřetí bojová píseň. A nebyl by to Gothic, aby vám nedal možnost se svobodně rozhodnout, zdali budete stát na straně lidí, nebo si na své živobytí vyděláte vykořisťování chlupatou skřetí prackou. Jednotlivé dějové eskapády si tvůrci nechávají pro sebe, prozradili však, že ve finiši půjde o osud celého lidstva.

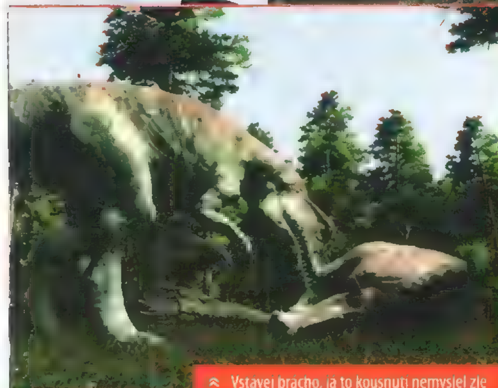
Svět třetího dílu má být opět větší než kdy předtím. Údajně bude kontinent Gothicu 3 třikrát rozsáhlejší než herní oblast jeho předchůdce, což znamená rozlohu 70 čtverečních km. Ve světě budeme moci navštívit okolo dvacítky nejrůznějších měst a vesniček, potkáme rovněž spoustu známých včetně mocného Xardase. Důležitou roli budou hrát zvířata, která nebudou fungovat jen coby vítaný tréninkový partner pro získávání bojových zkušeností, ale budou se normálně pohybovat po celé krajině a žít – což znamená mimo jiné to, že se budou třeba i požírat navzájem.

Vlastní umělou inteligencí budou pochopitelně disponovat i lidští a skřetí obyvatelé, což také znamená, že pokud pomáháte lidem, neměli byste se příliš potulovat kolem velkých skřetích sídel. Ovšem ani když se rozhodnete s nepřátelskými skřety laškovat, nemusí být nic ztraceno, v průběhu boje se můžete zkusit dostat do vesnice, osvobodit uvězněné královské vojáky a s jejich pomocí přemoci protivníka.

Aby nebyly všechny akce tak těžkopádné jako v minulých dílech, zapracovali tvůrci na ovládání, které už nebude preferovat klávesnici, ale myš. Pomocí ní budete bojovat i kouzlit, zatímco klávesnice obstará složitější úkony. Hra má vyjít v prvním čtvrtletí příštího roku, ale protože premiérová je vždy německá verze, obáváme se, že se Gothicu 3 dočkáme ještě o pár měsíců později.

Zabít vás může kdokoliv a kdykoliv





Vstavej bracho, já to kousnutí nemyslel zle

TĚŠÍME SE:

- Nelineární příběh
- Rozmanité možnosti vývoje postavy
- Nebezpečný svět s tyranosaurem v čele

OBLIVION VS. GOTHIC

I když bychom úspěch přáli oběma podobně nelineárním RPG, věčnou pravdou zůstává, že vítězem může být jen jeden. Trumfy v rukávech zatím drží Bethesda a čtvrtý díl série The Elder Scrolls. Oblivion uchvacuje svět svou dech beroucí grafikou, prozatím atraktivnějším herním dějem, opírá se o větší fanouškovskou základnu, dá se předpokládat kvalitnější marketing (Take 2 má mnohem lepší jméno než Jowood) a vyjde o půl roku dříve než Gothic 3 (navíc v atraktivním vánočním období). Jowood má s Gothicem velké plány, uvidíme, jestli se mu je i přes tyto handicapy podaří splnit.



Zvířata budou hrát v Gothicu důležitou roli

E3 trailer najdete na DOUPĚ DVD 7 – 8/05

Enemy Territory: Quake Wars

Žánr Akce **Výrobce** Splash Damage **Vydavatel** Activision **Homepage** www.splashdamage.com **Platforma** PC **Datum vydání** Prosinec 2005

Je libo válečnou akci ve stylu Battlefield 1942 se spoustou nadčasové techniky a hordou kybernetických nepřátel? Přesně tu se nám pokusí naservírovat tým Splash Damage, tvůrce volně šiřitelného multiplayerového módu Wolfenstein: Enemy Territory. Za Quake Wars již sice budeme muset poctivě zaplatit, ovšem podle všeho to nebude zbytečná investice. Chytrým marketingovým tahem hra doplní chystaný akční trhák Quake 4. Zatímco ten se bude odehrávat po druhém dílu celé série, Quake Wars zachytí události, které mu předcházely – počátek invaze biomechanických stroggů na Zemi. Hráč se tak pokusí zachránit lidstvo v kůži jednotek Earth Defense Force, ovšem pozor, hrát budeme moci i za ďábelské stroggy!



Hra poběží na základech Doom 3 enginu, jenž bude silně upraven pro zobrazování rozlehlých exteriérů. Sám id Soft vyvinul techniku „megatexture", která zajistí skutečně daleký rozhled bez toho, aby se na terénu zbytečně opakovaly textury. Vylepšena bude i fyzika, která se dotkne zejména širokého spektra vozidel. V oblasti herních módů se lze těšit spíše na úkolově orientované mapy a rozdělení na řadu profesí, podobně jako tomu bylo v původním Enemy Territory.



Žánr Závody **Výrobce** Electronic Arts **Vydavatel** Electronic Arts **Homepage** www.needforspeed.com **Platforma** PC, Xbox, Xbox 360, PS2, PSP, Nintendo DS, GC **Datum vydání** Listopad 2005

Need for Speed: Most Wanted

Need for Speed provází počítačové závodníky již celé desetiletí, přičemž série vždy sázela více na efekt než na realismus. Most Wanted nemohli navázat na odkaz svých předchůdců lépe – ve zbrusu novém grafickém enginu se projedeme například industriálním komplexem, budeme přeskakovat policejní auta nebo podjíždět pod mohutnými návěsy naklaďáků po okraj naloženými dřevěnými kládami. Když se hráč netrefí a seznámí návěs s maskou svého vozu, zapracuje herní fyzika a mimo věrné deformace karoserie se také klády rozkutálí do všech stran.

Kromě efektního technického zpracování se však Most Wanted příliš nevytáhli. Na veřejnosti byl zatím představem pouze tzv. Drag mód, ve kterém hráč závodí s jedním protivníkem. Oproti stejnému typu závodu z NFS: Underground můžeme nyní jezdit po silnici zcela volně, nejen přepínat mezi jízdními pruhy, jak tomu bylo doposud. Hlavní příslib, tedy honičky se strážci zákona, zatím zůstal neodhalen. Doufejme, že právě ten posune hru z intencí řadového pokračování.





Žánr Sport **Výrobce** EA Sports **Vydavatel** Electronic Arts **Homepage** Zatím není **Platforma** PC, Xbox, Xbox 360, PS2, GC **Datum vydání** Zatím není

FIFA 2006

Herní gigant Electronic Arts vyvolal na E3 mírnou paniku a řadu spekulací, když svůj nový přírůstek do série FIFA prezentoval pouze na konzolích nové generace a nikoliv na PC. Je však více než pravděpodobné, že si výrobce rozsáhlý trh osobních počítačů nenechá uniknout. Představme si proto titul, který by měl přinést nový vývojový stupeň virtuálního fotbalu. Na prvním místě má být nyní prožitek a absolutní vcítění se hráče do zápasu. Napětí se odrazí v grimasách sportovců, kamera si střihne řadu dramatických záběrů a do toho všeho budou aplaudovat davy detailně vymodelovaných fanoušků.

FIFA 2006 jde ve šlépějích ostatních „next-gen" konzolových her a na první pohled oslňuje grafikou. Na trávníku lze skutečně rozeznat jednotlivé lístky trávy, stejně jako kapky potu na tvářích fotbalistů. Estetickému pozlátku nahrají i realisticky povlávající dresy na zpocených hráčích nebo detaily jako věrný pohyb vlasů, které zavdávají otázku, co všechno budou autoři simulovat příště. Každopádně nyní se dočkáme zejména pokročilé fyziky samotných hráčů. Váha a výška každého fotbalisty by se měla při hře skutečně projevit, a tak se silnější jedinci skutečně prosadí tělem, zatímco subtilnější snadněji prokličkují kolem. Pevně věříme, že autoři fotbalově aktivní majitele PC nakonec nezklamou.



Unreal Tournament 2007

První informace o pokračování krvavého sportu budoucnosti jsme přinesli již v předminulém čísle. Od té doby byl nejen potvrzen oficiální název (který naznačuje nejbližší možné vydání – příští rok), bylo však také možné zhlédnout hru za běhu. Nutno dodat, že se skutečně jednalo o běh svižný i při ohromujícím množství detailů, jaké dosud prezentovaly pouze obrázky a technologická videa. Herní mapy jsou díky postupnému nahrávání geometrie v průběhu hry neobvykle rozsáhlé. Zdevastovaná města se nesestávají z několika, ale hned z desítek budov tvořících ucelené bloky plné zákeřných úkrytů a pastí.

Žánr Akce **Výrobce** Epic Games **Vydavatel** Midway
Homepage www.unrealtournament2007.com
Platforma PC, Xbox 360, PS3 **Datum vydání** Březen 2006

Obrovské mapy doznají plného využití až ve spojení s novým módem Conquest. Ten připomíná kombinaci módů Assault z původního UT, ve kterém se hráč musel vždy probojovat na určité místo, a novějšího Onslaugt, kde hrálo prim zabírání území. Conquest tak zásobí hráče množstvím dílčích úkolů, přes které se bude nutné propracovat až k protivníkově bázi. Budeme v něm obléhat strategicky výhodné body, obsazovat zbrojnice plné nejrůznějších vozidel a obecně plnit celou škálu předem připravených misí.

Druhý nový mód nese jméno Survival. Postaví proti sobě dva hráče vyzbrojené veškerým arzenálem, přičemž znemožní sbírání jakýchkoliv bonusů, čímž se pasuje na variaci známé Rocket Areny. Připočteme-li ke všemu 40 map a známé zbraně jako shock rifle, flak cannon či redeemer přelakované do grafiky Unreal 3 enginu, získáme adepta na dalšího nemilosrdného trenéra klikacího prstu.

HRY JAKO PŘES KOPÍRÁK

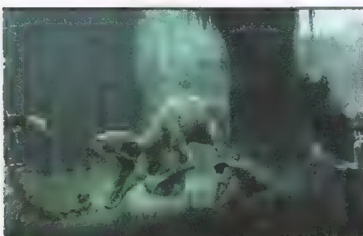
Letošní E3 ukázala kromě mnoha skvostů i odvrácenou tvář herního průmyslu. Nemusíte mít strach, nic nekalého se s ním neděje. Tedy alespoň na první pohled. Problémem číslo 1 je, jak se zdá, systém, podle kterého dnes vznikají hry. Koupíte si licenci na knihu, film nebo komiks, vezmete základního hrdinu, postavíte ho proti hrozbě zániku světa a než byste řekli hurá, hra je na světě. Zprvu to možná byla legrace, ale jak se ukazuje, lidé vašeho hrdinu i hru chtějí. Proč tedy neudělat pokračování? Zdvojnásobíme počet hrdinů, lokací i bojových komb. Vše geometricky vzrůstá s každým dalším pokračováním. A bohužel geometrickou řadou vzniká i počet podobných her, ba co víc, začínají mít převahu nad originálnějšími produkty. Nevíme jak vás, ale nás podobná situace děsí.

King Kong

Nejnovější filmové zpracování King Konga (v ČR bude mít premiéru 15. prosince) je středem pozornosti díky osobě Petera Jacksona v režisérské židli. Ani herní zpracování však neskýtá menší záruky, jelikož na něm kromě Jacksona spolupracuje i Michel Ancel, autor skvělé příběhové arkády Beyond Good & Evil. Díky Ancelově přítomnosti lze očekávat, že se King Kong nestane řadovou akcí, ale nabídne intenzivní prožitek a množství herních nápadů.

Žánr Akce **Výrobce** Ubisoft **Vydavatel** Ubisoft
Homepage www.kingkonggame.com
Platforma PC, Xbox, Xbox 360, PS3, GC, PSP, GBA **Datum vydání** Listopad 2005

První zajímavostí je, že ačkoliv hru začínáme v pohledu z očí Jacka Discrolla, který právě unikl z pout obětního kůlu do husté džungle, zahrajeme si i za samotného King Konga, pro změnu v perspektivě třetí osoby. Na rozdíl od Jacka může Kong díky své velikosti zlézat strmé kopce i celá pohoří a také bojovat s bestiemi formátu tyranosaurů. Přerostlí ještěři budou obecně hlavními protivníky, které doplní například létající pterodaktylové nebo přerostlé housenky.

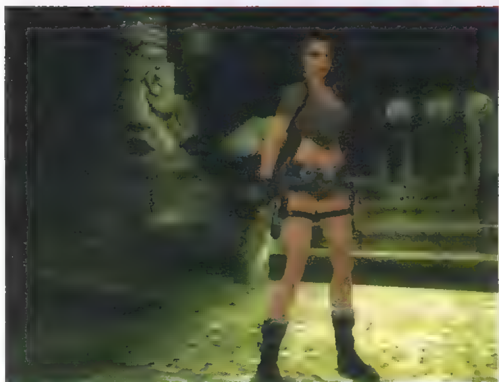


Džungle však nebude jen sterilním výběhem pro tupé nepřátele. Zvířata na sebe budou vzájemně reagovat, dočkáme se například i vzájemného střetu velociraptorů. Když pak budeme chtít zaneprázdnit takového tyranosaura, stačí sestřelit některou z poletuch, na jejíž mršinu se monstrum okamžitě vrhne nebo jednoduše hodit do blízkého houští zápalné kopí. Hra za Jacka bude založena více na atmosféře. Z toho důvodu bychom těžko hledali jakýkoliv ukazatel zranění. To bude představováno rozmlžením zraku, rudým viděním, nebo ohlušující ozvěnou. King Kong se zařadil mezi nejlépe vypadající tituly letošní E3 a bude zajímavé sledovat, zda se stane úspěšnější než film.





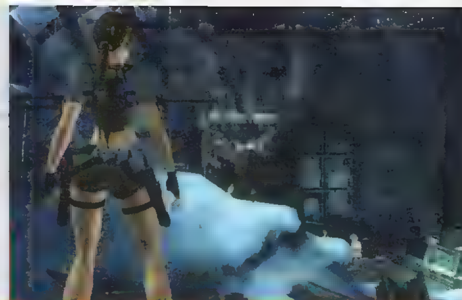
Tomb Raider: Legend



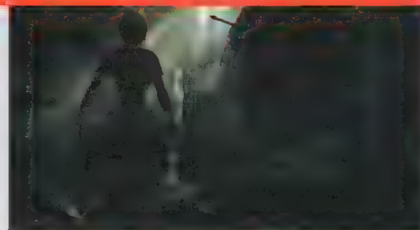
Lara Croft byla během svého herního putování zraněna, zabita i vzkříšena, aby se z celé série Tomb Raider stal důkaz úpadku komerčních pokračování. Crystal Dynamics, jimž se nedávno dostala do rukou licence k sedmému dílu, se však zcela distancují od posledního propadáku Angel of Darkness a hodlají hře doslova přemalovat fasádu.

Z ukázky prezentované na E3 je zřejmé, že se TR: Legend v mnohém přiblíží prvním dílům ságy. Akce ustoupila do pozadí a otěží se chápe prostorová orientace, klasické skotačení po plošinkách a hádanky spojené s herním prostředím. Lara se nechala inspirovat Princem z Persie, který jí jakožto král současných plošinovek propůjčil nejen řadu pohybů (například běh po zdi), ale také charakter jednotlivých úrovní. Když hráč vstoupí to prostoru s novou hádankou, kamera obkrouží celou místnost a naznačí další postup. Akrobatickému vyžití bude nahrávat členité a atraktivní prostředí, přičemž aztécké chrámy a rozsáhlé podzemní kobky jsou zde klasikou indianajonesovského formátu. Perličkou je, že když Lara dojde k okraji srázu, poprvé v sérii tupě nespadne s křupnutím až na dno, ale zachytí se o okraj.

Zajímavě budou řešeny akční souboje. Nepřátelé mají být o poznání chytřejší a Lara bude navíc schopná uštědřit překvapenému protivníkovi pár políčků zblízka, vyběhnout mu na ramena a uvítání zakončit dobře mířenou střelou. Jelikož Legend zaútočí na spektrum současných konzolí, vizualizace upřednostní střídmost a rozlehlost úrovní před špičkovou grafikou. Nicméně i tak je Lara kočka – její rysy se přiblížily realitě a za pasem se jí pohupují předměty odpovídající inventáři.



Žánr Akce **Výrobce** Crystal Dynamics **Vydavatel** Eidos **Homepage** www.tombraider.com **Platforma** PC, Xbox, Xbox 360, PS2, Sony PSP **Datum vydání** Listopad 2005



Harry Potter
and the Goblet of Fire

Harry Potter vtrhne i se svými kumpány Ronem a Hermionou do kin koncem roku již počtvrté. Na vlně zájmu se hodlá svézt i herní adaptace, jež stejně jako film podrobně zmapuje knižní předlohu, ve které proti sobě soupeří tři kouzelnické školy o věčnou slávu. Nový díl by se měl posunout z roviny řešení rozličných hádanek více k akci. Harry v něm bude čelit obskurním magickým tvorům, ovšem nebude sám. Hráč si střídavě zahraje i za oba jeho přátele a objeví se zde i pasáže, ve kterých bude nutná spolupráce všech tří postav, řízených buď počítačem, nebo živými spoluhráči prostřednictvím kooperativního multiplayeru. Znalce předlohy potěší řada známých lokací. Ve vylepšené grafice se proběhneme například temným lesem obklopujícím stadión, na kterém se odehrálo mistrovství světa ve famfrpálu, a samozřejmě zavítáme i na bradavický hrad. Ohnivý pohár se stejně jako jeho předchůdci objeví i na handheldech, a to v nejrůznějších formách. Verze pro Sony PSP se od počítačové (respektive konzolové) nebude příliš lišit, snad až na podporu multiplayeru prostřednictvím Wi-Fi. Game Boy Advance zmutuje hru do slibného RPG, které minule dokonce předčilo většinu ostatních portací. Verze pro Nintendo DS jej zase doplní o zajímavé vyvolávání kouzel prostřednictvím dotykového displeje.



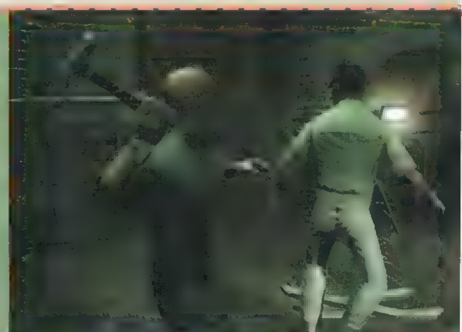


[illegible]

Hitman: Blood Money

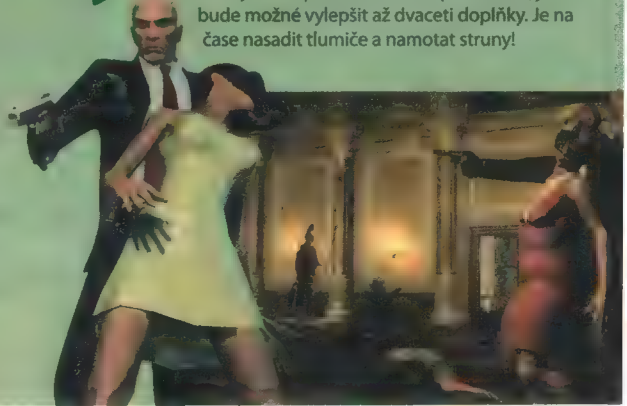
Ples holohlavého zabijáka č. 47 se na našich monitorech zaleskne již počtvrté a tentokrát skýtá nemalé přísliby. Však také autoři hru nevydali na jaře, jak bylo původně avizováno, ale učiní tak nejdříve na podzim. Čas strávený vývojem se zúročí zejména v komplexnosti herního světa a jeho interaktivitě. Na rozdíl od konkurenčního Splinter Cell čekají hráče úrovně plné života. Nájemný zabiják například zavítá do orientálního hotelu plného turistů, kde jej čekají neobvyklé možnosti. Bude se pokradmu vyptávat na aktuální cíl mise (povětšinou něčí hlavu), nebo vytáhne zbraň, použije jednoho z civilistů jako živý štít a ke kýženému padouchovi se prostě prostřílí?

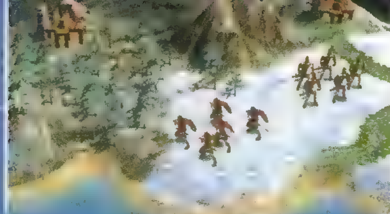
Umělá inteligence bude pružně reagovat už jen na vytažení zbraně. Dokud hráč nevystřelí, dav zaneprázdněný vlastní činností si jí vůbec nemusí všimnout. Ovšem vyvolávat hromadná jatka se tentokrát nevyplatí. Hitman bude mít svou „pověst", která se s ním ponese z mise do mise. Pokud získá věhlas masového vraha, překvapí nás v dalších misích zesílená ostraha. Zaranžujeme-li naopak vraždy jako obyčejné nehody, nepřátelé si nebudou dělat starosti a následující úroveň již bude o poznání jednodušší. Volnosti řešení jednotlivých situací nahraje i variabilní arzenál. Na 60 zbraní s reálnou předlohou doplní čtyři základní kousky (samopal, odstřelovací puška atd.), jež bude možné vylepšit až dvaceti doplňky. Je na čase nasadit tlumiče a namotat struny!



Žánr Akce **Výrobce** IO Interactive **Vydavatel** Eidos **Homepage** www.hitman.com **Platforma** PC, PS2, Xbox **Datum vydání** Podzim 2005



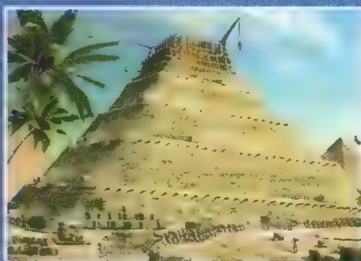




Civilization IV

Existují hry, jejichž myšlenka nestárne a mezi něž se bezesporu řadí i Civilizace Sida Meiera. Čtvrtý díl by měl navázat na tradici svých předchůdců a znovu nabídnout otěže při budování vyspělé civilizace se vším všudy. Již letmý pohled prozradí přechod na moderní 3D engine, díky němuž bude možné plynule měnit božskou perspektivu za detailní pohled na města.

Samotné herní mechanismy rovněž projdou zásadními změnami. Předně přibude sedm náboženství, přičemž si hráč bude moci vybrat, zda se vydá cestou násilného uctívání krutých bohů, nebo začne hlásat lásku a mír. Politické zřízení se nyní oprostí od šablonovitosti předem daných režimů (komunismus, demokracie atd.) a vláda se zformuje přímo podle našeho stylu hraní, například podle toho, zda budeme preferovat otroctví nebo svobodu. Z jiných strategií převere Civilization IV virtuální hrdiny, na kterých bude záviset další vývoj národů. Ti se budou dělit podle své profese a přesvědčení. Zvolíme-li si například silného vojevůdce, obdržíme bonusy na jednu z 83 vojenských jednotek, kdežto osvícenec typu Ludvíka XIV. zase poskytne kulturní rozmach. Nový díl čeká i řada zjednodušení. Hra již nebude rozdělena na časová období a síla jednotek bude závislá pouze na jedné veličině, ne na útočnosti a obraně jako doposud. Více než kdy jindy by pak měly být ošetřeny nelogičnosti, kdy pěchota ubodá tank a podobně. I přes ústupky poplatné době se



Žánr Strategie **Výrobce** Firaxis Games **Vydavatel** 2K Games **Homepage** www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=6 **Platforma** PC **Datum vydání** Listopad 2005

Spore



Žánr Strategie **Výrobce** Maxis **Vydavatel** Electronic Arts **Homepage** spore.ea.com **Platforma** PC **Datum vydání** 2007

Will Wright, herní průkopník, jenž dal smysl života předponě Sim, hodlá pasovat hráče do role boha prostřednictvím revolučního projektu Spore. Již žádné ovlivňování životů jednotlivců, jak tomu bylo v The Sims. Tentokrát budeme tvořit životní formy zcela od píky, konkrétně od páru buněk mrskajících se v protoplazmě. Vývojový strom by měl být tak komplexní, že dovolí milióny kombinací organických druhů. Již u jednobuněčných organismů bude mít hráč možnost zvolit, zda se budou pohybovat pomocí bičíků, nebo řas. Nicméně to je pouze začátek, Wright hodlá dále pokrýt dobu formování prvních inteligentních bytostí, základy kmenové společnosti, budování měst a dokonce i vesmírné lety.

Vývoj organismů je vyřešen velmi sofistikovaně. Namísto aby vše probíhalo automaticky a hráč se jen nudil, bude nutné absolvovat intuitivní minihry. Jako prvoci se tak budeme hbitě vyhýbat nebezpečným virům, kdežto u složitějších organismů se nabídnou široké možnosti nepřímo ovlivňovat jejich chování. Zpracováním hra velmi připomíná Populous 3: The Beginning – vzniklé kreatury kráčejí po jednoduše vymodelované miniatuře planety, která však nebude sama. Ačkoliv se Spore stane čistě singleplayerovým titulem, při každém připojení k síti se na centrální server nahraje hráčův svět i organismy a na oplátku se do jeho světa stáhnou druhy cizí. To vše proběhne organizovaně s ohledem na potravinový řetězec planety. Pokud tak na naší planetě převládají býložraví pozemní tvorové, server nám nadělí cizí dravé poletuchy a naopak.

Konzolové novinky z E3

Aneb co budou PC hráči závidět konzolistům

Celá letošní E3 se nesla v duchu nástupu nové generace konzolí. Tyto stroje budou výkonnější než současná PC, nicméně lze očekávat, že se daný poměr v následujících letech zase postupně srovná – vzhledem k překotnému rozvoji technologií to pravděpodobně nebude trvat moc dlouho. Mnoho z konzolových titulů příští generace si tak nejspíš zahrajeme také na PC. Na těchto dvou stránkách si však budeme povídat o čerstvě představených hrách, které byly oznámeny pouze pro konzole a na PC se jich zřejmě nedočkáme.



Killzone 2

Žánr FPS **Výrobce** Guerrilla **Vydavatel** Sony **Homepage** www.guerrilla-games.com **Platforma** PS3 **Datum vydání** Jaro 2006

Nejočekávanější z nich se zároveň stala nejúspěšnějším trailerem E3 2005. Killzone je z hlediska designu a atmosféry revoluční akční FPS hrou, která slušně zamávala s loňským vánočním trhem. Druhý díl byl původně oznámen pro PS2, ale nyní se zdá, že půjde o jeden z klíčových launchových titulů pro PS3. Trailer ukázaný na E3 sice nepocházel přímo z hratelné verze hry, ale existuje velká pravděpodobnost, že takhle (nebo ještě lépe) bude hlavní FPS pro PS3 skutečně vypadat. Strhující divoké bitvy v třetí světové válce blízké budoucnosti opět podpoří výborně podané postavy a nezapomenutelné filmové pasáže.



Metal Gear Solid 4



Tvůrce nejfilmovější herní série všech dob, autor konceptu „stealth" her a geniální herní režisér Hideo Kojima původně plánoval se sérií MGS skončit po závěrečném dílu trilogie. Konami jej ale nakonec přesvědčili (tím, že mu věnovali jeho vlastní studio Kojima Productions), a tak se Kojima vrací jako hlavní designér, producent i režisér MGS4. Trailer ukázaný na E3 neobsahoval žádné záběry ze samotné hry, šlo spíše o vtipné a stylové oznámení formou videa. Slogan však známe zní „není kam se schovat". Příběh bude navazovat na MGS2 a vrátí se Solid Snake, Raiden, Ocelot, Otakon i Meryl. Pokud jste doposud váhali, kterou z konzolí příští generace si máte pořídit, nyní byste měli mít dokonale jasno:-).

Žánr Stealth akce **Výrobce** Kojima Productions **Vydavatel** Konami **Homepage** www.konami.jp/gs/kojima_pro **Platforma** PS3 **Datum vydání** 2006





FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

Projekt, který sice není hrou v pravém smyslu slova, ale má s nimi hodně společného. Film založený na nejslavnějším dílu FF ságy měl být původně exkluzivně k dostání na filmovém UMD disku pro přenosnou PlayStation PSP. Letošní E3 ale potvrdila, že film, na němž se pracuje již tři roky, bude k dostání také na klasickém DVD – a co víc, v Japonsku i v USA se jej dočkají také v kinech. FF:AC se vyplatí sledovat kromě jiného proto, že podle demonstrace na konferenci Sony bude stejně kvalitní grafika renderována na PS3 realtime (stejně jako se na E3 pokoušeli ukázat realtime převod intra z FF7).



Žánr Film **Výrobce** Square-Enix **Vydavatel** Sony **Homepage** www.square-enix.com **Platforma** UMD, DVD **Datum vydání** Září 2005



Dead Rising

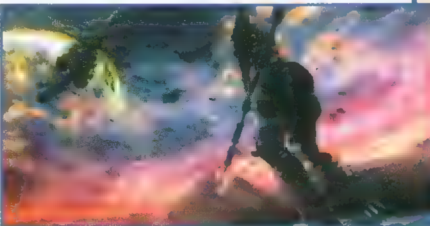
Pokud jste chtěli znát odpověď na otázku, která hra na E3 nejvíce učarovala Danielu Vávrovi, autorovi Mafie, pak jsem vám právě splnil přání. Dead Rising pochází z dílny



Capcomu (Resident Evil série), a tak není pochyb, že se dočkáme zombií v nejlepší možné formě. Překvapením je ovšem žánr, podobný spíše pouličním mlátičkám typu Final Fight nebo State of Emergency. Po vzoru filmu Úsvit mrtvých budete uvězněni v obřím supermarketu a v roli novináře snažícího se ulovit Pulitzerovu cenu (a přežít) budete odolávat záplavám nemrtvých, které v takových počtech ještě nikdo na obrazovce neviděl. Hra slibuje černočerný humor (hrdina používá kromě jiných zbraní také sekačku na trávu po vzoru filmu Braindead Petera Jacksona) a nebývalý zážitek z boje proti opravdové lavině zombií. Scéna, při které hrdina stojí na střeše dodávky a pálí ze samopalu do stovek zombií okolo, uvízne divákovi v hlavě na hodně dlouho.

Žánr Third person akce **Výrobce** Capcom **Vydavatel** Capcom **Homepage** www.capcom-europe.com **Platforma** Xbox 360 **Datum vydání** Vánoce 2005





Lost Odyssey

Hironobu Sakaguchi je autor Final Fantasy – her i filmu. Duchovní otec slavné ságy byl ze Square a práce na FF vyloučen poté, co se odmítl ještě více přizpůsobit americkému masovému trhu. Ne že by mu to příliš vadilo: založil si vlastní studio Mistwalker a pracuje na dvou velkých RPG, která si pro sebe exkluzivně zajistila japonská pobočka Microsoftu. S téměř neomezeným rozpočtem a externí podporou od vývojářů z celého světa tam vznikají RPG tituly s výpravou, jakou ještě nikdo neviděl. Ten lákavější z nich – přinejmenším pro evropské publikum – je realističtěji zaměřená Lost Odyssey, vyprávějící příběh nesmrtelného bojovníka, který po tisíc let sleduje osudy lidí okolo něj (něco jako Highlander). Autorem příběhu je jeden z nejuznávanějších japonských spisovatelů, jehož povídky spolehlivě dohání čtenáře k slzám. O hudbu se postará Nobuo Uematsu, autor hudby k Final Fantasy.

Žánr RPG **Výrobce** Mistwalker **Vydavatel** Microsoft **Homepage** www.mistwalker.com **Platforma** Xbox 360 **Datum vydání** 2006

Shadow of Colossus

Na odborné konferenci pro herní vývojáře, kterou jsem měl to potěšení navštívit, se všichni účastníci (včetně lidí z firem jako id Software, Square nebo Microsoft) shodli, že nejzajímavěji vypadající hrou na E3 2005 je právě Shadow of Colossus. Pokračování legendární umělecké hry ICO, kterou jsem pro její silné a jedinečné emotivní kouzlo překřtil na Intenzivní Citové Osvěžení (jinak jde ale o jméno hlavního hrdiny), slibuje znovu oproštění se od mainstreamu a masového trhu ve prospěch poetického výletu do pohádkové krajiny, kde se odehraje série bitev s obry, jejichž poražením můžete zachránit život své lásce. Z technického hlediska silně nadprůměrná hra, z obsahového hlediska unikát.

Žánr Akční adventura **Výrobce** Sony **Vydavatel** Sony **Homepage** www.playstation.com **Platforma** PS2 **Datum vydání** Zima 2005



KONCERT MORE FRIENDS: MUSIC FROM FINAL FANTASY



S konzolovými hrami souvisela ještě jedna velká show, která se odehrála v rámci E3 v Los Angeles. Nešlo o nic menšího než o doposud největší koncert hudby z herní série Final Fantasy. Konal se v budově Gibson Amphitheatre uprostřed velkého parku filmových studií Universal a šlo o podívanou, jaká se možná již nikdy nezopakuje (to jsou slova autora hudby, Nobua Uematusa).

Díky organizačním podmínkám a šťastné shodě volného času umělců se na jednom pódiu sešel velký živý orchestr, sbor, operní zpěváci, rocková kapela a slavné popové zpěvačky z Japonska, aby všichni dohromady oživili nejslavnější herní hudbu způsobem, jaký ještě nikdo nikdy neslyšel. Show byla ohromující, potlesk a aplaus bouřlivý, zážitek nezapomenutelný.

Šlo o významnou kulturní událost pro celý Hollywood, a když v následujících dnech někdo z místních obyvatel zahlédl moje tričko z koncertu, hned se mě na něj vyptával. A pak že hry nejsou opravdová kultura:-). Pod čarou dodávám, že vstupenky na podobný koncert, který se odehraje v srpnu v Lipsku, byly vyprodány během dvou dní.



Starcraft: Ghost

Přímý útok jednoho z nejslavnějších vývojářských studií (Blizzard snad ještě nikdy neudělali špatnou hru) na konzolovou scénu postoupil do další fáze. Na E3 bylo možné si zahrát hratelnou verzi hry – a to jak singleplayer, tak i multiplayer, diváky navíc ohromilo strhující filmové intro. Vše působilo dokončeným dojmem, takže se snad brzy dočkáme vydání této několikrát odložené hry. Starcraft ve své konzolové inkarnaci bude akcí z pohledu třetí osoby (je nicméně možné nastavit kameru do tří poloh včetně FPS!), kde v roli příslušnice speciální jednotky Ghost budete procházet bojišti na planetách i uvnitř vesmírných lodí, vašimi nepřáteli budou lidé, Zergové i Protossové. Prozatím vše nasvědčuje, že tahle hra prostě nebude mít chybu.



Žánr Akce **Výrobce** Blizzard **Vydavatel** Blizzard **Homepage** www.blizzard.com/ghost **Platforma** PS2, Xbox, GameCube **Datum vydání** Zima 2005

BYZNYS

Cenega se ocitá v rukou 1C Company

K zajímavé akvizici došlo na českém trhu. Společnost 1C Company na konci května oficiálně oznámila, že odkoupila 100% podíl společnosti Cenega Distribution Group a Cenega Publishing. Díky tomu se ruskému kolosu podařilo proniknout na tři pro něj nové herní trhy (Česko, Polsko, Slovensko). V konkrétních číslech operuje v současné době 1C Company na území, kde celkově žije zhruba 330 milionů obyvatel. Česká distribuční společnost Cenega Czech i její vydavatelská kolegyně Cenega Publishing prozatím fungují beze změn, nadále se připravují tituly El Matador a UFO: Aftershock. Zpět do vývoje se vrátili i nedávno zrušení The Roots.



Ubisoft je na prodej

Ubisoft a jeho prodej, téma spekulací posledních týdnů. Již dříve jsme vás informovali, že se konkurenčnímu Electronic Arts podařilo odkoupit 20% podíl rostoucího francouzského vydavatele, který se ale do rukou gigantického EA nehodlá svěřit. Potvrdil to v minulých dnech Yves Guillemo, prezident a většinový vlastník Ubisoftu, který také připustil možnost prodeje celé firmy. Případný zájemce ale nebude z levného kraje. Kromě tučného balíku peněz si Ubisoft hodlá ponechat značnou míru nezávislosti. Proč z boje zatím vypadává právě Electronic Arts? Guillemo odmítl variantu, že by firmu prodal právě největší herní společnosti světa, a dokonce ji podrobil ostré kritice. Nicméně až další týdny napoví, jestli francouzskou společnost někdo získá.



Sony není připravena zahájit prodej PSP v Evropě

Odložení termínu, kdy ambiciózní PlayStation Portable zavítá také na starý kontinent a posléze i k nám domů, bylo podle posledních zpráv přímo od Sony nezbytností. Jak totiž potvrdil sám prezident firmy Ken Kutaragi, Sony není v současné chvíli schopna dodávat na trh dostatek kusů handheldu, a nebyla by proto schopna uspokojit zájem evropských hráčů. Japonský výrobce v vyrábí PSP ve své továrně poblíž Tokia, která je schopna produkovat okolo 1 milionu PSP měsíčně. Nedostatek PSP ale bude vyřešen ke spokojenosti všem. Podle Commercial Times už Sony podepsalo kontrakt s tchajwanskou společností Hon Hai Precision Industry, která je dalším výrobcem konzole. Díky ní by tak mělo dojít k navýšení dodávek až na 2 miliony kusů měsíčně, což je cíl, který si dal japonský gigant již v únoru letošního roku.

Hudba budoucnosti:
Počítače s vlastní hlavou

Se zajímavou představou přišel v minulých týdnech Ian Pearson, šéf oddělení futurologie British Telecom. Podle něj by mělo dojít již v polovině tohoto století k velké revoluci na poli informačních technologií. Lidem by mělo být umožněno (věřte, či nikoliv) nahrát obsah vlastního mozku do počítače. Přestože zpočátku půjde o technologii drahou a nedostupnou, v roce 2070 by měla být stejně běžná jako dnešní osobní počítač.



Aktuality:



- Turok neumírá. Známý lovec dinosaurů z komiksů Matthew H. Murphyho v herním světě opět ožije. Licenci zakoupila vydavatelská společnost Buena Vista Games, která hodlá Turoka oživit na handheldech i konzolích nové generace.

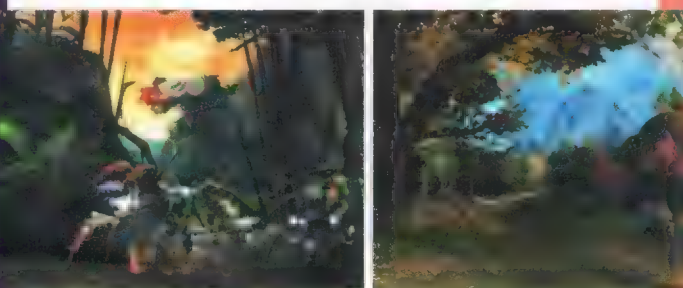
- Příští ročník výstavy E3, jejíž rozsáhlý speciál můžete najít v tomto Doupěti, se v roce 2006 uskuteční od 10. do 12. května.

- Activision odkoupil společnost Beenox. Kanadský vývojářský tým se ve své krátké historii soustředil na portace konzolových titulů na PC, což by měl být také jeho úkol pod novými vlastníky. Společnost Beenox, která čítá 32 zaměstnanců a sídlí v Quebecu, se navíc rozroste o novou větev Score, která se bude věnovat vývoji vlastních titulů.

- Česká vláda podporuje progaming. Na Univerzitě obrany v Brně byla na konci května slavnostně zahájena činnost Klubu hráčů bojových her a simulací při Univerzitě obrany. Klub je studentskou organizací, která pořádá turnaje v progamingu a vytváří reprezentaci Armády České republiky. Je to vůbec poprvé, kdy se armáda členského státu NATO oficiálně zapojuje do podpory hráčů a progamingu.

Co se prodává na PC ve Velké Británii a USA?

Velká Británie	USA
1. Guild Wars	1. Guild Wars
2. Imperial Glory	2. World of Warcraft
3. Championship Manager 5	3. Empire Earth II
4. The Sims 2: University	4. The Sims 2 University
5. World of Warcraft	5. The Sims 2
6. Football Manager 2005	6. The Sims Deluxe
7. Half-Life 2	7. Stronghold 2
8. The Sims 2	8. Lego Star Wars
9. Boiling Point: Road To Hell	9. Half-Life 2
10. Star Wars Galaxies: Rage of Wookies	10. Galaxy of Games 350



Řítí se na nás TOP 3 léta

Červenec

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří data vydání?
Area 51	akce	Midway	90 %
Bard´s Tale	RPG	Ubisoft	70 %
Big Mutha Truckers 2	závody	US Action	70 %
Bloodrayne 2	akce	CD Projekt	40 %
Brian Lara International Cricket	sport		50 %
Codename Panzers: Phase Two	strategie	CDV	90 %
Dead to Rights	akce	EA	75 %
Fantastic Four	akce	CD Projekt	80 %
Charlie and the Chocolate Factory	akce	Take 2	50 %
Chrome: SpecForce	akce	Cenega	70 %
RHEM 2	logická		60 %
Tony Tough 2	adventura		70 %

Srpen

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří data vydání?
187 Ride or Die	akce	Ubisoft/Playman	45 %
25 to Life	akce	Cenega	70 %
Alfa Antiterror	akce	US Action	60 %
Battle Mages: Sign of Darkness	strategie	Buka	40 %
Boiling Point: Road to Hell	akce	US Action	70 %
Brigade E5: New Jagged Union	strategie	1C/Cenega	60 %
Call of Cthulhu	horor	Bethesda	70 %
Jaws Unleashed	akce	Majesco	60 %
Keepsake	adventura		30 %
Lula 3D	erotická	CDV	30 %
Madden NFL 2006	sportovní	EA	70 %
Neverend	RPG	Mayhem	50 %
NHL Eastside Hockey Manager 2005	sportovní	CD Projekt	80 %
Worms: Mayhem	akce	CD Projekt	60 %

Září

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří data vydání?
Advent Rising	akce	Majesco	80 %
Age of Pirates	strategie		40 %
Bet on Soldier	akce	Digital Jesters	75 %
Cold War: Behind the Iron Curtain	akce	Dreamcatcher	60 %
Commandos: Strike Force	akce	Cenega	60 %
Dragonshard	strategie	SeVeN M	65 %
Dungeon Siege 2	RPG	Microsoft	70 %
Earth 2160	strategie	CDV	40 %
F.E.A.R.	akce	CD Projekt	70 %
Half-Life 2: Aftermath	akce	Valve	50 %
Heroes of the Pacific	simulátor	Encore	70 %
KnightShift 2	strategie	Zuxxez	35 %
Moto GP 3	závody	THQ	60 %
Operation: Matriarchy	akce	Buka	55 %
Pacific Storm	simulátor	US Action	60 %
Pathologic	adventura	Buka	60 %
Rome: Total War – Barbarian Invasion	strategie	Activision/CD Projekt	70 %
Specnaz: Project Wolf	akce	US Action	30 %
Starship Troopers	akce	Empire	60 %
Sudden Strike 3	strategie	Fireglow	50 %
UFO: Extraterrestrials	strategie		40 %
Ultimate Spider-man	akce	Activision/CD Projekt	50 %
X3: Reunion	simulátor	Koch Media	60 %

[1] Boiling Point: Road to Hell



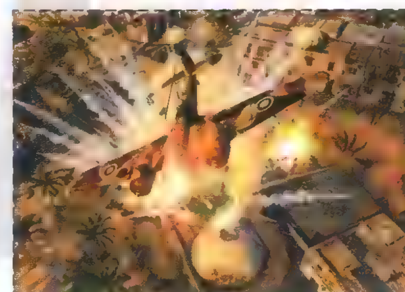
Má spoustu chyb a bugů, přesto příjemně překvapil. Boiling Point nabízí propracovaný svět plný života, zajímavou zápletku a herní svobodu. Jak se navíc dočtete v recenzi, o prázdninách by měl vyjít v češtině za skvělou cenu (299 Kč). Prázdninový tip Doupěte!

[2] Bloodrayne 2



Hrdinky, které se ladně pohybují v přiléhavých latexových oblečcích, to mají vždycky o něco lehčí než svalnatí chlapíci. Bloodrayne však naštěstí nezůstala jen u vnad hlavní postavy, ale přidala i povedenou akční choreografii a samozřejmě – upíří schopnosti! Druhý díl by měl původní hru překonat ve všech směrech.

[3] Codename Panzers: Phase Two



Strategie z druhé světové války bývají mnohdy příliš složité a průměrnému hráči Warcrafta nepřístupné. Toho si všimli tvůrci Codename Panzers už před rokem, nyní nám servírují druhý díl své „strategie pro masy".



Opozdilci

Prázdniny nejsou příliš vhodným termínem pro vydávání největších pecek a vědomi jsou si toho i vydavatelé. A tak se příliš nezdráhali posunout vydání například **Sims: Nightlife** na listopad a **Commandos: Strike Force** nebo českého **Cold War** na září. Později se dočkáme i RPG od Bioware s názvem **Dragon Age**, které místo června polichotí našim hrdinským pudům až v posledním čtvrtletí roku. Před prázdninami jsme se také nedočkali avizované strategie **Officers: Gott mit uns**, která vyjde neznámo kdy.

PAVLAČ

jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně



Zákaz hostesek na E3?

LOS ANGELES (opl) – Žádná dnešní show se neobejde bez sličných hostesek, jejichž úkolem je upozornit na produkty vystavujících firem. Herní E3 je specifické v tom, že slečny a dámy bývají většinou spoře oděny a často jsou pro návštěvníky větším lákadlem než hry, kterým mají dělat reklamu. Svědčí o tom i tisíce fotografií a videí z E3, které se zaměřují právě jen a pouze na „E3 babes". Proti rozporuplnému trendu stále důraznějšího vyzdvihování „kvalit" hostesek se postavila jedna z vystavujících společností, americká firma Agetec. Ta vyrábí především tituly pro konzole, a že už jich má na kontě požehnaně! Nicméně, právě Agetec se rozhodl spustit kampaň proti prsatým dlouhonohým modelkám, které jednotlivým stánkům pomáhají propagovat jejich produkty. Zástupci Agetecu tvrdí, že na E3 by přece mělo jít v prvé řadě o samotné hry a nikoliv o prezentační „schopnosti" jednotlivých hostesek. Agetech se proto rozhodl spustit stránky antiboothbabes.com a zároveň s nimi i kampaň na E3, kdy hostesky budou nosit nevzhledné bombarďáky s logem Agetechu. Možná, že prostě jen nesehnali dostatečně sličné děvy a teď závidí ostatním. Kdo ví.



Zábavné střípky z E3:

» Honza Morkes si uštědřil pořádnou ostudu, když na prezentaci Unreal Tournamentu 2007 začal znenadání vykřikovat cosi o Quake 3: Arena

» Našeho konzolového guru Martina Zavřela museli ošetřit místní lékaři, protože zkolaboval poté, co viděl trailer Metal Gear Solid 4

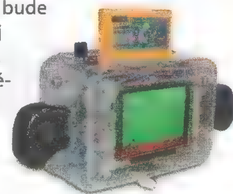
» Nejhůř dopadl sám šéfredaktor, který ve snaze prodrat se davem E3 babes k totálně obleženému stánku Sony omylem jedné ze slečen strhnul tenoučkou pokrývku ňader, načež byl podroben důkladnému výslechu na téma „sexuální harašení" a hrozila mu dokonce pokuta





S PlayStation Portable 2 bude možné telefonovat

TOKIO (pra) – Japonským novinářům se podařilo získat exkluzivní fotografie prototypu chystaného následovníka přenosné konzole PlayStation Portable. Podle zatím neoficiálních informací by měl PSP2 zvládat jak hry pro původní PSP, tak i multimediální obsah typu filmů a hudby. Kromě jiných vychytávek je zajištěna i zpětná kompatibilita s VCR formátem a integrovaný mobilní telefon pro sítě čtvrté generace. Naprostou specialitou PSP2 by pak měla být možnost hrát i pod vodou, čehož je dosaženo speciálním vakuovým obalem, viz obrázek. Výkon se údajně bude blížit PlayStationu 3, ovšem v tomto bodě jsme poněkud skeptičtí. Naopak po zkušenostech s původním PSP rozhodně nepochybujeme o vysoce kvalitním OLED displeji schopně zobrazit až dvě miliardy barev za sekundu. Skvělé parametry displeje jsou vykoupeny jeho životností, která se pohybuje kolem 10 000 hodin. Pak bude ale údajně možné displej snadno vyměnit za nový. Orientační cena chystaného PlayStation Portable 2, který se má na trhu objevit v roce 2008, je 99 000 jenů.



Konzole Phantom: Kde nic, tu nic

LOS ANGELES (pur) – Pohnutý příběh konzole Phantom se zřejmě blíží ke konci. Velká marketingová bublina společnosti Infinium Labs a jejího až příliš ambiciózního zakladatele Timothyho Robertse (mimochodem velmi neúspěšného investora a ředitele několika firem) se tak rychle mění ve skartovačku peněz. Jelikož nebyla nikde k nalezení ani na letošní E3 – dokonce i naše výprava vynaložila nemalé pátrací úsilí, a přesto ji nikde neviděla – vypadá to, že se Phantom, hoden svého jména, prostě a jednoduše vypařil z herní scény, stejně rychle jako se na ní objevil. Na světlo světa však vypluly také spekulace, proč se Phantom na E3 neobjevil. Jedna hovoří o jeho přílišné podobnosti s Xbox 360. To se samozřejmě nelíbilo zástupcům společnosti Microsoft, a tak Infinium Labs dali ultimátum: buďto jej stáhnete, nebo vás koupíme. Proč by Infinium Labs dali přednost první volbě, není dosud jasné.

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na českém herním trhu. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

Konzole nové generace

Budoucnost je (téměř) zde

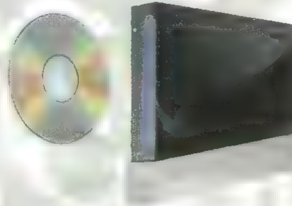


Po pěti letech je to opět tady. Končí jedna epocha počítačových her a začíná nová. Propastný rozdíl mezi současnou a nastupující generací interaktivní zábavy opět rámuje nová trojice domácích videoherních konzolí v čele s PlayStation 3 od Sony, na kterou netrpělivě čeká celý herní svět. Osudová číslice „tři" by ale nemusela být pro Sony tak šťastnou, jak jsme si všichni v posledních letech mysleli. Zatímco politika Nintenda a jeho nové konzole „Revolution" se víceméně drží tradičního modelu určeného pro stabilní základnu uživatelů, Microsoft se svým Xboxem 360 zahajuje natolik dravé a ambiciózní tažení, že by mohl po dvou generacích totální dominance ohrozit výsadní roli PlayStation na trhu.

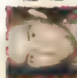
To by samozřejmě znamenalo velkou změnu pro celý herní svět: Xbox a PlayStation mají jinou cílovou skupinu zákazníků a vedoucí platforma víceméně definuje hlavní směr, kterým se vývoj nových počítačových her ubírá. Připočtěte k tomu skutečnost, že právě herní konzole dnes definují tvář herního světa, zatímco PC hry jsou stále více zatlačovány do pozadí (trh v USA vykázal během roku 2004 prodeje konzolových her za 6 miliard dolarů v rámci 203 miliónů prodaných krabic s hrami, zatímco PC hry vygenerovaly pouze jednu miliardu v rámci 45 miliónů prodaných her – zdroj: ESA). Ještě více než u současné generace herního hardwaru je pravděpodobné, že drtivá většina klíčových titulů bude vznikat pro určitou konzoli – ostatní systémy včetně PC se dočkají „pouze" její konverze. Na druhou stranu vydávat hru exkluzivně pro jedinou platformu je vzhledem k rostoucím nákladům na vývoj stále větším finančním rizikem, takže bychom si opravdu měli drtivou většinu her zahrát na všech klíčových systémech.

Když už je řeč o zvyšujících se nákladech na vývoj her pro next-gen konzole: tím hlavním, co nová generace přinese, je samozřejmě technologický pokrok. Vzhledem k okolnostem by se hodilo spíše napsat „technologický skok kupředu". Rozdíly mezi jednotlivými generacemi konzolí jsou mnohem výraznější, než je tomu ve světě průběžně evolujícího PC. Na nových videoherních systémech se pracuje několik let a když se konečně dostanou na trh, jejich výkon je minimálně dvojnásobný oproti předchozí generaci. Samozřejmostí je také přínos zcela nové technologie – dvě generace zpátky PlayStation přinesla éru 3D her, následující generace PS2 znamenala nástup online videoher, nyní se otevírá brána do HD (high definition – vysoké rozlišení) éry videoher. Konzole se konečně zbaví největšího neduhu a společně s novou technologií televizních panelů nabídnou stejně detailní a ostrý obraz jako nejlepší počítačové monitory (PS3 dokonce nabízí výstup pro dvě obrazovky zároveň, takže na jedné můžete mít samotnou hru a na druhé třeba obrazovku s nastavením přístroje či online videochatem). Jisté je, že právě nyní stojíme na prahu velké změny pro celý herní svět. Náš tématický článek vám pomůže udělat si lepší představu, co přesně se to na nás řítí a jaké jsou šance jednotlivých konkurentů.





Střídání stráží



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

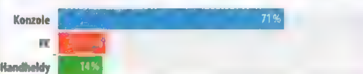
Jak vlastně bude změna generací vypadat v praxi? Při ohlédnutí za moderní historií lze snadno pochopit nářky vývojářů herních konzolí, že změna minulé generace proběhla příliš zbrkle. Když se na svět vynořil PlayStation 2 a jeho konkurenti, všichni (vývojáři i zákazníci) byli natolik nadšení schopnostmi nového železa, že se začali soustředit pouze na novou generaci a opustili extrémně lukrativní svět starších platforem příliš brzy. Je potřeba si uvědomit, že na začátku nové generace bude ve světě pouze několik milionů majitelů nových přístrojů, zatímco současné konzole se nachází ve stovkách miliónů domácností. Nejen Sony tak vydala prohlášení, že bude podporovat „starou" generaci déle a silněji, než tomu bylo při poslední změně.

Na druhou stranu výrazným faktorem pro pomalé rozšiřování nové generace hardware byla vždy vysoká cena nových přístrojů (sám patřím k těm, co si PlayStation 2 zakoupili v době, kdy stála přes 20 000 Kč… dnes ji můžete zakoupit za mnohem „lidovější cenu" 4 990 Kč). To ale plánuje změnit Microsoft v rámci své agresivní next-gen politiky. Nejen že Xbox 360 se na trhu objeví jako úplně první z nové generace konzolí, on se navíc objeví za zřejmě historicky nejnižší cenu, s jakou kdy next-gen přístroj vstupoval na trh (hovoří se o necelých 300 dolarech, tedy asi 8 500 Kč – za tuto cenu si nekoupíte ani stejně výkonnou grafickou kartu do svého PC). Nad rychlostí rozšíření nové generace konzolí tak visí otazník stejně jako nad novým rozdělením trhu mezi jednotlivými konkurenty.

SOUČASNÉ ROZDĚLENÍ TRHU

Konec dohadů. Podle čísel za leden až duben 2005, zveřejněných organizací ESA na letošní E3, je světový herní trh rozdělený následujícím způsobem. Zajímavým překvapením je především více než slušná pozice Xboxu, který byl v minulých letech pokládán za poněkud ztrátový a bez šance ve srovnání s vládnoucí konzolí Sony.

KONZOLE VERSUS PC



POMĚR JEDNOTLIVÝCH KONZOLÍ NA TRHU



SLOVO ODBORNÍKŮ

Zeptali jsme se vybraných českých a slovenských vývojářů, která z nových platforem se jim zamlouvá nejvíce. Výsledky nejsou zdaleka tak jednoznačné, jak by se mohlo zdát.

Petr Vochozka, Illusion Softworks
Z hlediska hráče se mi zamlouvá koncept Nintendo, který začali prosazovat už v handheldu Nintendo DS – je to nenásilnost, originalita a čirá zábava. Z pohledu byznysu a vývoje jsem hlavně rád, že jak Xbox 360, tak PS3 mají dostatečný výkon a zejména 512 MB RAM, což bude stačit na tvorbu opravdu hodně nadupaných her. Ovšem rozhoduje software, takže ukáže až čas.

David Durčák, Cauldron
Jak se očekávalo, největší bitka se strhla mezi Microsoftem a Sony. Na konečného vítěze si musíme ještě počkat, protože papírové výkony obou konzolí se ještě nepotvrdily. Momentálně vzhledem k výkonu vypadá PS3 mírně lepší, ale to neznamená, že tomu tak bude i ve skutečnosti. Obě dvě architektury jsou nové, takže bude velmi záležet na vývojářích, jak si s nimi poradí.

Z pohledu tvůrce netrpělivě čekáme na ohlášenou podporu vývoje – vývojové nástroje. Ty byly doposud u Microsoftu neporovnatelně přístupnější, což mělo za následek mnohem rychlejší a lehčí vývoj na Xbox. Doufejme, že se z toho Sony poučila. Firma, která poskytne vývojářům lepší podporu, se stane mým favoritem.

Daniel Vávra, Illusion Softworks
Nintendo Revolution. Protože už mě nebaví nepřesné analogové joypady, hry o pouličních gangsterech, kteří zabíjejí lidi, aby si mohli vytunit auto a strašlivý hype konkurence, valící se do našich hlav. Naopak mám rád outsidery, nové nápady, hry od Nintenda a Nintendogs především.

Michael Lekovski, Plastic Reality Technologies
Osobně mi jde v první řadě o hru samotnou a až pak o stroj, který mi ji umožní hrát. Dobře jsem se bavil jak u PS2, tak u Xboxu a GameCube. Z nové generace se mi nejvíce zamlouvá PS3, z prostého důvodu, že očekávám jeho silnou podporu v našich zeměpisných šířkách.

Současně je velmi pravděpodobné, že se někdy kolem Vánoc stanu majitelem Xboxu 360. Pokud bude dodržena avizovaná cena, je to téměř jistá koupě, protože vedle skvělých her, nabízí tahle krabička ještě hromadu dalších užitečných funkcí. A to nemluvím o skutečnosti, že je to platforma, která mě zajímá i z profesního hlediska.

PC A DALŠÍ PLATFORMY

Velká změna ve světě počítačových her samozřejmě zasáhne také všechny ostatní platformy, na kterých se hraje.

PC



Nejvýznamnější z nich jsou jistě staré dobré počítače, které se vyvíjejí pomalu a průběžně. Bude jim opět alespoň rok trvat, než dosáhnou na technickou úroveň next-gen konzolí (jejichž výhoda je navíc ještě v tom, že veškerý jejich výpočetní výkon i HW architektura jsou využity pouze pro samotnou hru). Nakonec to ale zvládnou a ke konci další dekády budou opět po technické stránce na špičce pyramidy, což jim znovu zajistí hrstku zásadních her typu Far Cry, Doom 3 nebo Half-Life 2 (všechny jmenované se ale v obstojné kvalitě podařilo převést i na konzole současné generace).

HANDHELDY

Kapesní herní přístroje již novou generaci zahájily: na trhu je Nintendo DS s displejem reagujícím na dotek a kapesní PlayStation Portable s výkonem PS2 a schopností přehrávat filmy prakticky v DVD kvalitě. Handheldy již dávno nejsou hloupé jednoúčelové hračky, Tamagochi nebo černobílé GameBoy krabičky. Naopak: nabízejí hry v kvalitě překonávající schopnosti soudobých přenosných počítačů a v současnosti je jejich trhu prorokován (již probíhající) nejrychlejší růst ze všech herních platforem.

MOBILNÍ TELEFONY

Mobilní telefony, o kterých ještě před pár lety nikdo neuvažoval jako o seriózní herní platformě, se právě dostávají do stádia velmi podobného herním začátkům prvních na zábavu orientovaných počítačů (Amiga a spol.). Také v České republice již vznikl samostatný herní časopis o hrách pro mobilní telefony a kvalita samotných her již překonala 16bitovou generaci domácích konzolí. Přetrvávajícím problémem je nicméně ovládací rozhraní a nízké rozlišení malého displeje.



Xbox 360: Průkopník nové generace

Být první má své výhody

Tři generace konzolí zpátky dominovaly trhu přístroje od japonských firem specializovaných na videohry – Nintendo a Sega. Když se svět dozvěděl, že se do oblasti chystá vstoupit v této branži nezkušená Sony, mnozí pochybovali o jejích šancích na úspěch. Konkurence měla výhodu několika desetiletí zkušeností, výhradních smluv s vývojáři apod. Jak se ale ukázalo, také zde mohou peníze změnit vše. Sony věnovala tolik prostředků na vývoj technologie, zajištění smluv s vývojáři a nebývale masivní marketing, že se PlayStation rychle stal synonymem pro hraní her.

V minulé generaci konzolí se tímto příběhem nechal inspirovat jiný světový gigant. Microsoft má dostatek prostředků i vlastních technologií na to, aby se stal důstojným konkurentem pro kohokoliv. I když Xbox těžce bojoval o svoji pozici na trhu vedle monopolní PlayStation, své místo si nakonec získal a dnes je to platforma s natolik slušnou zásobárnou exkluzivních titulů, že nemůže chybět ve sbírce žádného opravdového hráče. A to nemluvíme o rekordech jako například nejvíce prodaných kusů hry v první den prodeje, které vznikly právě zde (Halo 2).


Nová generace závodních her


Lara se vrátí


Ovládací koule uprostřed by mohla suplovat myš

Co jsme zažili s Xboxem doposud, by ale mělo být slabým odvarem proti nové generaci. Xbox 360 má již v tomto okamžiku zajištěnu řadu exkluzivních titulů a celkově se MS staví k uvedení přístroje na trh a boji proti konkurenci ještě dravěji než v minulosti. Po mohutné kampani spojené s představením přístroje (exkluzivní pořady na světoznámé TV stanici MTV, velká show a především mnoho hratelných prototypů na největším veletrhu v branži) se blíží samotné uvedení na trh, které se odehraje již za pár měsíců (spekuluje se o září až listopadu 2005). Podle mnoha současných analýz Microsoft s touto generací svého přístroje zdvojnásobí svůj procentuální podíl na trhu, což v součinnosti s neustálým růstem celkové hráčské základny může znamenat stovky miliónů prodaných Xboxů 360 ke konci jeho epochy.

Samotná konzole je v duchu moderní architektury světlé barvy (navíc je možné vyměnit čelní kryt – jako u mobilu) s mnoha měkkými úhly v designu (uprostřed zúžený tvar má představovat „nadechnutí před ponořením"). Ovladače se obejdou bez kabelů, využívají Wi-Fi pro kontakt s konzolí (nabíjecí baterie jsou součástí balení). Základní rozhraní přístroje nabízí obrazovky pro práci s hrami, filmy či fotkami nebo třeba online komunikaci a připomíná zjednodušenou verzi Windows. Obraz budeme sledovat v rozlišení 1 920 × 1 080 bodů. Online připojení a služby budou zdarma (lepší verze za mírný příplatek). Harddisk má 20 GB prostoru a je vyměnitelný. Zpětná kompatibilita je nicméně poněkud chabá – hrát půjde pouze některé z her pro původní Xbox.

Oficiální internetová stránka: **www.xbox360.com**

KONZOLI DĚLAJÍ HRY

O úspěchu té nebo oné platformy nerozhoduje ani tak její hardwarová nadřazenost, jako spíš obsah, který je schopná svým uživatelům nabídnout – tedy samotné hry. Xbox 360 má v rukávu řadu slibných titulů, za všechny jmenujme alespoň nejzvučnější z nich:

- Call of Duty 2
- Quake 4
- Gears of War
- Need For Speed: Most Wanted
- Perfect Dark Zero
- Kameo
- The Elder Scrolls: Oblivion
- Alan Wake
- Tomb Raider: Legend



XBOX 360

Kdy? Vánoce 2005
Hlavní přednosti První na trhu • Cena okolo 8 500 Kč • Silná nabídka her


Oblivion vypadá skutečně nádherně

XBOX 360 PO TECHNICKÉ STRÁNCE

Srovnávat Xbox 360 s dnešními počítači nebo jinými konzolemi pouze podle čísel není ideální. U herních konzolí totiž hraje roli unikátní architektura a podpora zvláštních hardwarových funkcí, díky kterým může hra např. při stejné velikosti paměti vypadat nebo běžet mnohem lépe než na „číselně" stejně výkonném PC.

- Procesor: tři symetrická jádra taktovaná na frekvenci 3,2 GHz
- Grafický procesor: 500MHz procesor, 10 MB eDRAM
- Paměť: 512 MB GDDR3 RAM, 700 MHz DDR
- Datové nosiče: Vyjímatelný 20GB harddisk, 12x dual-layer DVD-ROM, paměťová karta (začíná na 64 MB)
- Rozhraní: podpora čtyř bezdrátových ovladačů, tři USB 2.0 porty, dva sloty na memory karty
- Online podpora: vestavěný ethernet port, Wi-Fi, připraveno pro video kameru, možnost okamžitě se připojit přes službu Xbox Live
- Podpora médií: DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD, JPEG Photo CD
- Audio: vícekanálový sourround, podpora 48KHz 16-bit audio, 32-bit audio processing
- Částečná zpětná kompatibilita s Xboxem

PlayStation 3: Jasný favorit

Sony hodlá dominovat hernímu trhu i nadále





Sony je pyšná na to, co dokázala s předchozími generacemi PlayStation. Dominance této platformy na trhu je zcela drtivá a všichni uznávají, že teprve díky PlayStation se z počítačových her stala všeobecně uznávaná součást moderní kultury, okupující drtivou většinu moderních domácností. Není tedy divu, že představení PS3 při příležitosti E3 byla velkolepá show plná veledůležitých celebrit a silných slov.

Papírově je PS3 dvakrát výkonnější než Xbox 360 a půjde o řádově výkonnější přístroj, než představují současné stolní počítače. Na druhou stranu ale někteří zasvěcení lidé z vývojářské branže tvrdí, že způsob, jakým si Sony počkala na představení konkurenta a následně reagovala, byl poněkud laciný. Navíc Sony nenabídla široké veřejnosti nic podobného, jako byla MTV kampaň Microsoftu. Dalším faktem je, že na rozdíl od Xboxu 360 nebylo možné si PS3 vyzkoušet na E3 v akci, a existují dokonce podezření, že všechna doposud představená videa byla falešná (tedy nešlo o „hratelnou real-time" ukázku výkonu PS3). Nicméně pokud Sony dodrží všechny své sliby a její silná slova se naplní, pak bude PS3 nejen králem budoucí generace konzolí, ale superpočítačem v pravém slova smyslu. Jedním dechem dodávám, že soudě podle předchozích zkušeností lze Sony bez větších obav důvěřovat.




Co jsme znali z filmečků, to nyní Tekken nabídne ve hře

Sklo, stříbro, nerez – moderní trendy ve vybavení domácností reflektuje i vzhled nové PlayStation 3. Nicméně od začátku by měla být v prodeji kromě stříbrné verze také bílá a černá. PS3 disponuje slotem pro harddisk, podobně jako Xbox 360. Navíc má ale více konektorů a slotů pro další média (7 USB konektorů, Wi-Fi, Bluetooth, několik druhů univerzálních paměťových karet). Jasnou výhodou oproti Xboxu je plná zpětná kompatibilita, takže si na svém novém přístroji zahrajete všechny hry ze své sbírky pro PSOne a PS2 (což znamená výběr z téměř 10 000 již vydaných titulů).


Ještě hezčí Gran Turismo je téměř nemožné si představit

TAKÉ O ÚSPĚCHU PS3 ROZHODNOU SAMOTNÉ HRY

Jako současný monopolní vládce herního trhu má Sony v zásobě řadu exkluzivních kontraktů na pokračování některých z nejúspěšnějších her vůbec. Přesto zde ale několik trháků chybí, mezi největší překvapení jistě patří „vyfouknutý" exkluzivní kontrakt na nová RPG od Hironobu Sakaguchiho (tvůrce Final Fantasy). Sakaguchiho hry se objeví pouze na Xboxu 360 – Microsoft byl prostě pohotovější. Je to logické – aby překonal monopol Sony, musí se MS hodně snažit. Nicméně PS3 má rozhodně co nabídnout, posuďte sami:

- Killzone 2
- Gran Turismo 5: Vision
- Metal Gear Solid 4
- Tekken 6
- Devil May Cry 4
- Eyedentify
- Getaway 3
- Metronome
- Warhawk

PLAYSTATION 3

Kdy? Jaro 2006 (Japonsko)
Hlavní přednosti Nejvyšší výkon ▪ Dobrá pověst značky a bohatá nabídka her ▪ Plná zpětná kompatibilita


Světelné efekty, jaké prozatím známe pouze z filmů

PLAYSTATION 3 PO TECHNICKÉ STRÁNCE

- Procesor „Cell": PowerPC-base Core na 3,2 GHz, 7 x SPE na 3,2 GHz
- Grafický procesor: „Reality Synthesizer" RSX @550MHz, HD až 1080p × 2 kanály
- Zvuk: Dolby 5.1, DTS, LPCM, atd.
- Paměť: 256 MB XDR hlavní RAM, 256 MB GDDR3 VRAM na 700 MHz
- Systémová propustnost: Hlavní RAM – 25,6 GB/s
- HDD: Odnímatelný 2,5" HDD slot × 1
- Rozhraní: USB vpředu × 4, vzadu × 2 (USB2.0), Memory Stick standard/Duo, PRO × 1, SD standard/mini × 1, CompactFlash (typ II) × 1
- Komunikace: Ethernet x 3 (vstup × 1 + výstup × 2), Wi-Fi, Bluetooth 2.0
- Bezdrátové ovládače: Bluetooth (až 7)
- Plná zpětná kompatibilita s PlayStation a PlayStation 2





Nintendo Revolution: Divoká karta

Třetí hráč je stále zahalen tajemstvím

Nintendo je v herním průmyslu významným hráčem nejdéle z celé současné „silné trojky". Přesto mělo již během minulé generace problém udržet s konkurenty krok – pokud jde o domácí konzole. Mohlo by se tedy zdát, že se firma soustředila spíše na trh s handheldy. GameBoy a nové Nintendo DS se prodávají obecně velmi dobře a samy o sobě stačí Nintendu ke slušné pozici na herní scéně. Velké peníze se ale vydělávají na velkých konzolích, jenže N64 ani GameCube se nestaly rovnocennými soupeři minulých dvou generací konzolí. Přesto nabídly hráčům několik zásadních a nezapomenutelných titulů, jejichž pokračování či nástupci míří právě na novou generaci konzole od Nintenda. Oznámeno bylo také nové dílo od nejznámějšího autora her v řadách Nintenda, Shigeru Miyamota (autor Maria a Zeldy). Jeho hra má být mezi launchovými tituly, nicméně žádná další informace o ní nebyla uvolněna.

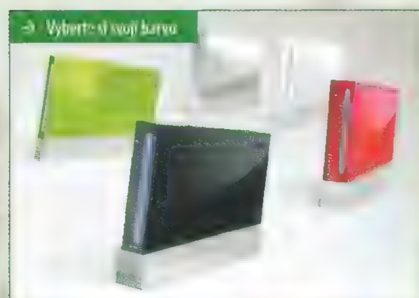
A tak je to vlastně s celou slibovanou konzolí. I když na E3 byl odhalen vzhled prototypu, chyběl u něj ovladač (který má být „revoluční" jako celá konzole – spekuluje se minimálně o dotekovém displeji) a vlastně téměř veškerá podrobná technická data. Co je tedy známo? Že Nintendo Revolution bude nejmenší ze všech tří konzolí. Je to krabička (volitelné barvy) o velikosti tří DVD obalů s modře podsvíceným slotem na disky. Bude využívat DVD média, nicméně nabídne plnou zpětnou kompatibilitu s GameCube. Po připojení dodatečného hardware umožní přehrávání filmových DVD. Ovladače budou také bezdrátové, na konzoli však budou vstupy pro ovladače (a paměťové karty) z GameCube. Výkonem by NR mělo být asi třikrát silnější než GC. Harddisk nabídne 512 MB paměti na ukládání pozic (+ máte možnost využívat SD paměťové karty). Hlavní procesor vyvíjí IBM, grafickou kartu ATI.

Nicméně hardware prodává software. Na technických specifikacích nezáleží zdaleka tolik jako na samotných hrách, které platforma nabídne. Pokud to vezmeme čistě z pohledu čísel, pak NR musí vyhrát budoucí souboj – již od prvního dne si na něm totiž budete moci vybrat z nabídky dvou miliard her! Alespoň to tvrdí jeho autoři, konzole totiž umožní emulaci her pro všechny systémy, které kdy Nintendo vyrobilo (NES, SNES, GameBoy, N64…).

Samozřejmě se ale do přístroje nebudou vkládat zastaralé kazety: hry si budete moci stáhnout nebo zakoupit v rámci speciálních edicí. Otázkou tedy zůstává, kolik ze starých her Nintendo dokáže opravdu dostat k zákazníkovi, jelikož v současnosti má zřejmě problémy při jednání o tomto nápadu s vývojáři mnoha z nich. Na druhou stranu představa, že budete mít 20 let historie Nintenda pohromadě, zní skutečně lákavě. Nintendo Revolution nicméně dorazí zřejmě nejpozději ze všech tří konzolí – zatímco Xbox tu bude již na tyto Vánoce, NR nejspíše až na ty příští (PS3 by měla udeřit na jaře 2006).

NINTENDO REVOLUTION

Kdy? Vánoce 2006
Hlavní přednosti Tradiční herní tituly od Nintenda . Plná zpětná kompatibilita . Emulace starých konzolí Nintenda



Vyberte si svoji barvu

NINTENDO NABÍDNE HRY OD NINTENDA

Na konferenci Nintenda ku příležitosti E3 bylo samotnému Nintendo Revolution věnováno překvapivě málo času. V rámci oněch 10 minut bylo ještě méně času věnováno představení titulů, které nový přístroj má nabídnout. Kromě ilustračního videa z Metroid Prime a demonstrace výkonu na modelu krajiny z Mario 64 byly jen velmi krátce zmíněny hry, se kterými se pro NR počítá:

- Mario
- Zelda
- Metroid

Všechno to jsou klasické tituly od Nintenda samotného, takže na rozdíl od Microsoftu a Sony se zřejmě Nintendo prozatím nemůže pochlubit žádnou exkluzivní smlouvou s jiným světoznámým vývojářem.



Nová Zelda patří k nejočekávanějším hrám

JEDNA PANÍ POVÍDALA

Na blogu Nintendo Centrium se objevily opět značně změněné specifikace nové konzole Revolution. Ta by měla být poháněna dvěma procesory IBM PowerPC 1,8 GHz známými z Apple G5 a 600MHz grafickým čipem od ATI. Ten by měl mít k dispozici 12 MB vlastní paměti přímo na čipu (eDRAM) a pokud bude návrh podobný jako R500 v Xboxu 360, měl by tedy být až o pětinu rychlejší. Naopak procesorový výkon bude zřejmě slabší než u obou hlavních konkurentů. Zajímavě má být řešena operační paměť: kombinuje 128 MB vysokorychlostní SRAM s 256 MB běžné DRAM. Konzole bude disponovat osmikanálovým zvukem a Panasonic pro ni navrhuje vlastní formát DVD disků s kapacitou 6 GB. Pro někoho může být zklamáním, že Nintendo neplánuje přechod na HD (High Definition – vysoké rozlišení her, vysoká kapacita disků), protože to podle něj znamená zbytečně vysoké náklady hráčů na zařízení (viz ceny HDTV) i programátorů na vývoj hry.

Mirek Jahoda

Nová generace her

Připravte se na změnu

Budoucnost herní zábavy se na nás řítí a někteří z nás možná ani nebudou mít čas dohrát všechny tituly této generace, které za to stojí. Xbox 360 se na evropský trh dostane do Vánoc, za rozumnou cenu a hry na něm budou vypadat řádově lépe než na současné generaci konzolí. Připočtěte neherní možnosti využití přístroje i uživatelský komfort (bezdrátové ovladače) a bude vám jasné, co bude chtít většina konzolových hráčů najít pod stromečkem.

Jestliže Microsoft dodrží slíbenou cenu okolo 8 500 Kč, neumím si představit, jak by zvládl zásobovat světový trh dostatečným počtem kusů během vánoční sezóny.

Otázkou samozřejmě je, nakolik konzolová revoluce zasáhne Českou republiku. Tuzemští hráči obecně tíhnou spíše k počítačům než ke konzolím, což je spojeno s neochotou investovat do jednoúčelového herního zařízení a také s vysokou mírou softwarového pirátství. Pokud Xbox 360 nebude oficiálně uveden na náš trh (jako se to stalo se současným Xboxem), pak se může v Česku snadno stát pouze hračkou elitní skupiny zasvěcených hardcore hráčů. Nepochybně lepší výhled má v tomto směru PlayStation 3. Sony se o distribuci své herní značky na našem území stará pečlivě od začátku. K tomu připočtěte českou mutaci Oficiálního PlayStation magazínu a fakt, že podle zástupců Sony rostou nákupy PS2 v Česku meziročně o 100 %. Slušnou podporu má u nás také Nintendo, distribuované firmou Conquest. Ať však situace dopadne na malém českém trhu jakkoliv, důležitý je stav ve světě. Český hráč dnes díky EU může snadno objednávat hry zvenčí, je ale nezbytné, aby platforma byla dostatečně úspěšná a ty nejlepší hry na ni tudíž vycházely.

GAMEBOY MICRO

Další hardwarový produkt, který Nintendo odhalilo na E3, je kupodivu nová reinkarnace GameBoye. Rozměry jsou 5 × 10 × 2 cm, což činí tento přístroj vpravdě kapesním, nehledě na to, jak upnuté džíny nosíte. Navíc potěší extrémně kvalitní displej a standardní konektor na sluchátka. Otázkou zůstává cena, za kterou se tato nová podoba oblíbené konzole bude prodávat, až na podzim dorazí do obchodů.



KDO BUDE RYCHLEJŠÍ?

Xbox 360 vs. Playstation 3 z pohledu hardwaru

Při pohledu na hardwarové specifikace obou očekávaných konzolí se zdá být jakákoliv předpověď výkonnostního vítěze nemožná. Nabízí se oblíbená fráze srovnávání „hrušek s jablky". Výkon je dán trojicí procesor, grafická karta, paměťový subsystém a ve všech třech ohledech se svým přístupem Microsoft a Sony diametrálně liší.

Co se týče procesoru, Microsoft riskoval určitě méně, Sony zase v tomto ohledu může získat hodně navrch. V Xboxu 360 je použit procesor se třemi symetrickými jádry už osvědčené řady RISCových procesorů IBM Power, které sdílejí velkou vyrovnávací paměť. Všechna jádra zvládnou dva thready současně, celkem tedy šest threadů. V Playstation 3 má být použit revoluční „Cell" procesor, který IBM vyvinula ve spolupráci s Toshibou a právě Sony. Ten má mít jedno běžné jádro podobné dosavadním procesorům IBM Power a osm tzv. APU (Attached Processor Units). To jsou vektorové procesory (jedna instrukce nad množinou dat, SIMD) svou prací připomínající třeba vertex shadery z grafických čipů. Jejich výpočetní síla je sama o sobě úžasná, mohou však pracovat nejen nezávisle, ale také společně a data lze mezi ně libovolně distribuovat. Prognózy tvrdí, že i kdyby se běžný procesor x86 kompatibilní osadil třeba i deseti jádry, s výkonem Cell procesoru se nemůže srovnávat.

Propustnost operační paměti je asi nejporovnatelnější a oba systémy by v tomto mohly být podobné. Propustnosti přes 20 GB/s, kterou dnes nabízí jen nejdražší grafické karty, dosáhne jak Xbox 360, tak Playstation 3. Microsoft volil opět konvenčněji. Osvědčené DDR3 paměti a celkovou kapacitu 512 MB bude sdílet celý systém včetně grafiky. Naopak Sony chce využít Samsungem nedávno uvedené paměti XDR, pro které by neměl být problém tikat na frekvenci procesoru – 3,2 GHz. Tento typ paměti bude samozřejmě velmi drahý, a tak se počítá jen s 256 MB připojených 64b sběrnicí. Oněch 256 MB je však exkluzivně pro systém, grafika má vlastní paměť. Protože DDR3 paměti v Xbox 360 budou připojeny 128b sběrnicí, propustnost by měla být u Sony jen mírně vyšší.

Možná tím úplně nejdůležitějším prvkem bude grafika. V tomto případě to pro změnu vypadá na větší riskování Microsoftu. Sony pro Playstation počítá s RSX od nVidie, což by podle všeho měl být sice čip příští generace, ale s konvenčním návrhem. Naopak ATI pod kódovým označením R500 pro Xbox 360 vyvíjí odvážnou architekturu. Kromě toho, že grafika bude sdílet 512 MB systémové paměti, je přímo na čipu integrováno 10 MB eDRAM. Embedded RAM je velmi rychlá (a drahá) paměť, která s ostatními částmi čipu má komunikovat rychlostí až 256 GB/s a čip ji má používat pro mnoho základních paměťových operací (Z buffer, stencil buffer apod.). S podobnými pokusy už přišla před lety společnost Bitboys a její návrhy vždy zůstaly na papíře nebo ve vzorcích čipů. Integrováním DRAM do čipu také notně přibude tranzistorů a tak složitý čip pak není snadné vyrobit. Díky tomuto kroku by však měl být umožněn třeba i anti-aliasing bez zpomalení (specifikace Xbox 360 deklaruje možnost alespoň 4× AA pro každou hru). ATI vychází vstříc také specifikacím WGF (nebo také DirectX Next), které požadují sjednocení vertex a pixel shaderů. R500 obsahuje 48 prováděcích jednotek pro shadery, které jsou univerzální. Podle papírových výpočtů (rychlost provádění shader kódu, propustnost apod.) by si měly být R500 a RSX takřka rovny, ale eDRAM a unifikované jednotky v R500 by mohly vše změnit. Uvidíme, zda k lepšímu, či horšímu.

Kdo spekuloval, co by vývojáři Gran Turisma 4 byli schopni vytvořit, kdyby nebyli limitováni obstarožním hardwarem v PS2, se konečně dočká. Od programátorů to znamená nové přístupy k programování – grafické čipy lze programovat v jazyce shaderů vyššího řádu, aplikace by měly používat více vláken (viz 6 threadů současně v procesoru Xboxu 360) nebo být přímo navrženy pro Cell. Ale to všechno je jako přesedat z trabantu do lamborghini a ti koumavější se zase těší na modifikace, které třeba umožní využít levný a vysoký výkon konzolí pro univerzální použití.

Mirek Jahoda
Autor je redaktorem časopisu Computer

F.E.A.R.

Strach, úzkost a neutichající štěkot samopalů

JAK SE TĚŠÍME:

Žánr Akce **Výrobce** Monolith **Vydavatel** Sierra **Homepage** www.whatisfear.com **Datum vydání** Září 2005

Každý z nás občas zažívá pocit, při kterém se ježí chloupky na krku, kůži lepí studený pot, srdce buší do rytmu techna a svěračům to všechno přijde jako dobrá chvíle k uvolnění. Ačkoliv se strachu v reálném světě vyhýbáme, ve filmu, knihách i hrách je nenahraditelným zedníkem stavějícím kulisu napětí a atmosféry. Na poli interaktivní zábavy je strach doménou zejména příběhově laděných titulů typu Silent Hill, kde zbraně ustupují psychickému teroru šílených návrhářů. FEAR se však má stát odpovědí čistokrevných stříleček na výzvu filmových Kruhů a Nenávistí. O tom, že je to výzva životně nebezpečná se přesvědčila i naše k smrti vyděšená výprava na E3, jejíž komentář naleznete v nedalekém boxíku.


Za dívkou se táhnou krvavé stopy

Temná noc, hvězdná obloha a zneklidňující ticho, které od světa odřízlo jednu výškovou budovu plnou neškodných kanceláří. Ukrývají se však za skleněnými stěnami skutečně jen buňky nevinných pracovníků konzumujících své kafe s koblihou a tajně hrajících online hry? Proč teroristé nepožadují výkupné a odmítají jakýkoliv kontakt? Policejní zásahová jednotka, respektive její tělní tekutiny, posloužily krátce po zahájení zásahu pouze coby rudá barva na stěny nablýskaných chodeb. Může za to zjevení malé holčičky, nebo to byla jen předsmrtná halucinace vojáků? Hráč je v této chvíli usazen do role jednoho z členů komanda řešícího paranormální aktivity F.E.A.R. (First Encounter Assault and Recon) a v roli zachránce zachránců se noří do hlubin mrakodrapu.

FEAR je odpovědí čistokrevných stříleček na výzvu filmových Kruhů a Nenávistí

Hra nebo horor?

Zatímco většina dnešních akcí je orientována buď čistě realisticky, nebo naopak fantasticky, FEAR jde cestou důmyslného kompromisu. Washingtonský tým Monolith hodlá prostřednictvím hry zúročit bezmála devět let svých úspěchů v herní branži. Odráží se zde mystika satanistické akce Blood, realistické prostředí špionážní No One Lives Forever nebo neviditelní protivníci a prvky sci-fi z Alien vs. Predator. Oproti jmenovaným hrám má ovšem FEAR jeden zásadní trumf, a tím je intenzita akce. Tam, kde konkurence napíná nervy dlouhým blouděním temnými chodbami a záhrobními zvuky, Monolith slibuje ustálený přísun protivníků a velmi časté střihové scény dodávající hernímu dění ještě větší spád. Strach má pramenit z inteligence protivníků (která je dle prvních reakcí skutečně na úrovni), depresivního prostředí hypermoderního mrakodrapu, který jen před chvílí opustil veškerý civilizovaný život, a z řady paranormálních jevů, nad nimiž by spadla čelist i Foxi Mulderovi.


Správné stolování? To si mám vzít ubrousek?

Příběh hry tak v sobě snoubí prvky Smrtonosné pasti (mrakodrap obsazený neznámými nepřáteli) a řady asijských hororů (mladá dívka šířící smrt), čímž má být ještě umocněn dojem interaktivního thrilleru. Postupem času vyplynou informace o záhadném projektu Origin, jenž má podle všeho co do činění se samotnou

Michael Stern, Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok




Nepřátelé často prodělají letecký výcvik



budovou, a v pozadí spiknutí se objeví postava Paxtona Fettlea, bývalého vojáka obdařeného nepřirozenými psychickými schopnostmi. Ty bohužel nepoužívá k balení dívek, ale k vládě nad smrtícím komandem klonovaných supervojáků. Zda jde ještě vůbec o lidi a co je podstatou projektu Origin, hodlají ve zhruba patnácti hodinách herního času odhalit časté in-game animace plné rychlých střihů a znervózňujících úhlů kamery.

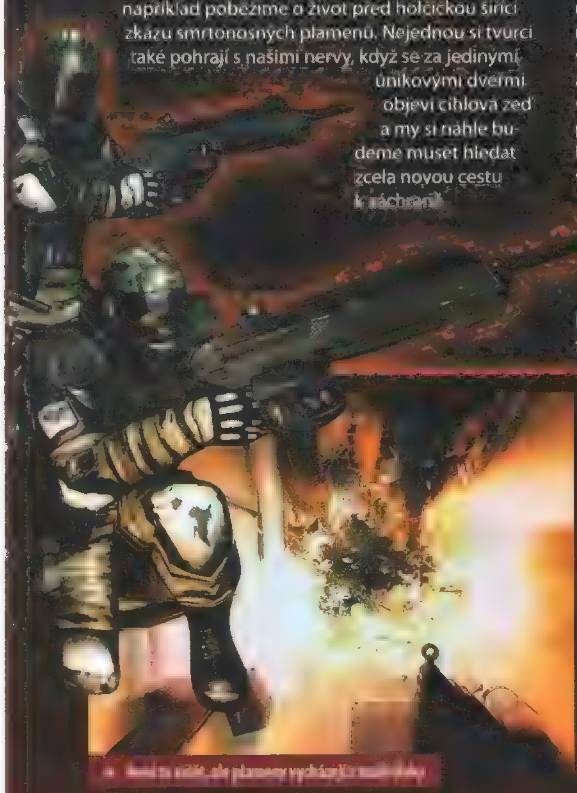
V adrenalinu až po uši

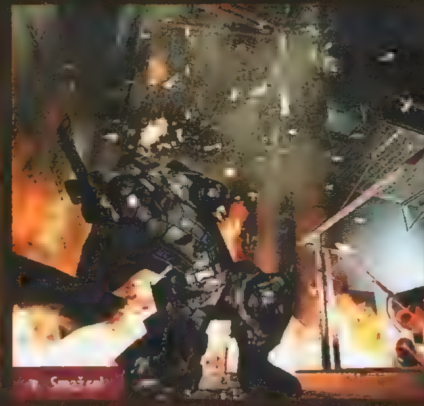
Střemhlav do akce a ani chvilku oddechu, říká prohlášení autorů, kteří dělají hru v první řadě zábavnou a až poté berou ohled na realismus. Kromě toho, že hráče budou děsit animace s takřka filmovou režií, mrakodrap bude plný inteligentních protivníků na odstřel. Zatímco se hlavní záporňák Fettle vždy jen mihne v pozadí, posily mají bleskovým tempem přibíhat ze zálohy nebo slaňovat z helikoptér. Dočkáme se i několika „nočních můr", při kterých se zpomalí čas a my například poběžíme o život před holčičkou šířící zkázu smrtonosných plamenů. Nejednou si tvůrci také pohrají s našimi nervy, když se za jedinými únikovými dveřmi objeví cihlová zeď a my si náhle budeme muset hledat zcela novou cestu k záchraně.

Fixace na útroby jediného mrakodrapu se může zdát omezující, zejména po stránce návrhu misí. Autoři však hodlají sofistikovaně využít všech náležitostí dané multifunkční budovy. Hráč je vysazen u ústí smrduté kanalizace, čímž je dána celá první část hry – dostat se do inkriminovaného komplexu sérií temných stok, žebříků a tunelů. Následné kroky povedou do technických podlaží, která budou plná spletitých mašinérií, na prostorná átria, kde se na nás sesypou nepřátelé z vrtulníků, a přes ventilační šachty do opuštěných kanceláří.

Geniální AI

Kdyby se vyhlašovala cena za nejotřepanější frázi tiskových materiálů, věta „My máme nejlepší umělou inteligenci" by dostala Oscara. FEAR však nemusí zůstat jen u rčení. Jelikož se hra orientuje především na boj uvnitř menších místností, cestou k úspěchu je dokonalé využití všech dostupných krytů. Podle ukázek ze hry jsou nepřátelští vojáci skutečně schopni pohybovat se v podřepu za převráceným stolem a kropit hráče nepravidelnými dávkami. Ba co víc, model umělé inteligence notně využívá skupinové složky. Dle slov autorů hráč nebude stát proti jednotlivcům, ale proti důmyslně kooperujícímu týmu. Nebude výjimkou, když dvojice nepřátel zaměstná hráče palbou a třetí se mezitím propliží nepovšimnut kolem, aby mu vpadl do zad. Počítač často využije i herního prostředí – budeme-li stát vedle hasicího přístroje nebo velkého barelu s hořlavinou, rozhodně bychom se zde neměli usazovat nadlouho. Nepřátelé mají dále k defenzivním účelům převracet skříně, stavět provizorní barikády, skákat kotouly plavmo před granáty nebo proskakovat tabulemi skla na překvapené hráče. Tvůrci přizna-





ČERSTVÉ POMNÍKY POČÍTAČOVÉ HRŮZY

Shalebridge Cradle (Thief III)
Vyhořelý sirotčinec s vlastní pamětí a vůlí prověřil nervy všech milovníků stealth akcí. Desítky minut bloumání po šedivých chodbách a konečně nesmrtelní nepřátelé ve vyšších patrech – skvost současného level designu.



Ocean House Hotel (Vampire: The Masquerade – Bloodlines)
Zakletý dům na pobřeží skrývá děsivé tajemství. Za zády číhá přízrak vraha se sekyrou, chodbami se vznáší zmučený duch dívky a na hráče útočí splašené obrazy. Paradoxně zde nebylo nutné ani jednou použít zbraň.



Bloodline
Vítěz celé kategorie. Recenzenty dodnes straší noční můry, že něco podobného museli kdy hrát, děti zase, že by titul mohli dostat k Vánocům. Příšerná hratelnost v kontextu s mizerným technickým zpracováním vede ke stavu, kdy je mnohem příjemnější jít na rande s Freddym Kruegerem.





Bullet-time v praxi



[illegible]

F.E.A.R. VS. QUAKE IV

Najít největšího letošního rivala FEAR je snadné. Quake IV má se Strachem společnou jak nezměrnou brutalitu, tak katastrofické ladění a intenzitu akce. Jak dopadne srovnání jejich největších příslibů?

Prezentace příběhu
Na rozdíl od svých předchůdců hodlá Quake IV nasadit laťku hodně vysoko. Útok nechutných stroggů zažijeme z prvních řad a dočkáme se i proměny hlavního hrdiny v jednoho z nich z vlastního pohledu. Ovšem proti mrazivým střihovým sekvencím z FEAR je i to malým soustem.
Tip Doupěte: F.E.A.R.

Grafika
Doom 3 engine je stále na vrcholu a prostřednictvím Quake IV se poprvé pokusí o ztvárnění rozlehlejších exteriérů. Navíc se Monolith nikdy nepyšnil špičkovými technologiemi a dával přednost účelnosti. Stroggské vojenské instalace a kybernetické zrůdy vítězí.
Tip Doupěte: Quake IV

Krvavost
Obě hry aspirují na cenu pro nejlepší reklamu na červenou barvu. Ve FEAR rozpoutává proudy krve malá holčička, v Quake IV zase obskurní stroggské stroje rozřezávající ubohé pozemšťany na náhradní díly (doslova).
Tip Doupěte: Krevní banka

vají značnou míru skriptů, což nemusí být nutně na škodu.

Sebelepší intelekt nepřesvědčí kulku, aby zastavila. A nejen kulku, FEAR představí univerzální arzenál poplatný zběsilé hratelnosti. Nenalezneme zde desítky samopalů se stejným účinkem, ale menší množství zbraní specializovaných pro exaktní účely. Brokovnice je evergreenem na střelbu zblízka, plazmová puška zaujme místo v batohu uhlazených odstřelovačů, kdežto nastřelovačka hřebíků se díky schopnosti udělat z protivníka nástěnný plakát jistě zalíbí brutálním řezníkům. A že si FEAR z hlediska krvavosti tyká s odpolední šichtou v masokombinátu! Hráč ponese pouze tři zbraně najednou, takže volba preferovaného stylu boje bude klíčová.



Zastavte čas!

Paranormální aktivity nezůstanou pouze v otěžích nepřátel, ale zakusí je i hráč. Řeč je především o zpomalení času, jež se zpřístupní po naplnění průběžné se regenerující stupnice. O tom, že má bullet-time ve střílečkách z pohledu první osoby nenahraditelné místo, nedávno přesvědčil i Project Snowblind, kde tato schopnost výtečně zpestřila monotónní akci. FEAR ovšem nezpomalí čas natolik, aby postavil hráče do role zběsilé masakrující šmouhy, ale poskytne pouze drobnou a přiměřenou strategickou výhodu.

Zpomalení času bude daleko větším přínosem ve světě multiplayeru. FEAR se soustředí na klasický deathmatch a jeho týmovou obdobu, přičemž o dalších módech autoři mlčí a nic nenasvědčuje tomu, že by chystali jakékoliv razantnější překvapení. Skupinový bullet-time je nicméně vyřešen nadmíru elegantně a funkčně. Na jednotlivých mapách jsou porůznu roztroušeny bonusy, které po aktivaci zpomalí čas svému držiteli nebo celému týmu zhruba na polovinu běžné rychlosti a protivníkovi rovnou na čtvrtinu. Hlemýždí tempo nebude jen pouhým doplňkem, ale základním taktickým prvkem, neboť dvojnásobná rychlost většinou znamená hned několik fragů navíc. Také

Takhle to vypadá, když spadnete s bednou kečupu



[illegible] kryt

E3: FEAR NA VLASTNÍ KŮŽI

Vivendi přivezlo na E3 několik titulů, ale jen jedinou perlu. FEAR bylo k dispozici v multiplayerové, ale také pečlivě střežené singleplayerové verzi, pro kterou nemůžeme šetřit slovy chvály. Potvrdily se sliby tvůrců i naděje hráčů. FEAR bude splněným snem milovníků plynulé akce i hororových prvků. Vše spojuje s neuvěřitelnou lehkostí a ladností, jen těžce se hledají chyby a nedostatky. Budeme-li upřímní – nenašli jsme žádné, které by skutečně stály za řeč.

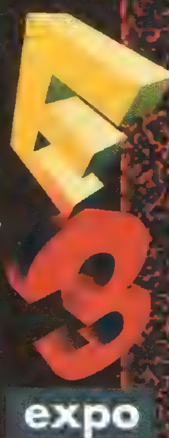
Zuřivě bojujete proti půltuctu nepřátel, taktizujete a využíváte každé překážky, abyste v tom samém momentu koutkem oka zpozorovali siluetu malé holčičky. Rázem mizí. Klam, duch, skutečnost? Čert ví. Spojení hororových a thrillerových prvků částečně odpoutává pozornost od jádra hry, kterou je čistokrevná akce. Není výjimečná, a něčím přece vyniká nad tuctem konkurentů.

FEAR se v první řadě skvěle hraje. Měl jsem možnost během několika minut vyzkoušet očekávanou hru všech milovníků Hvězdné brány (StarGate SG-1) a rozdíl je neskutečný. Od ovládání, přes prostředí až po umělou inteligenci. Vše pracuje ve prospěch FEAR a vše funguje nad očekávání dobře. Pokud jste se doposud kochali efekty zbraní, při živé konfrontaci vás uzemní. Vyzkoušel jsem si základ všeho (několik automatických zbraní, granáty, pistoli) i jeden z exkluzivních bonusů, stylovou plazmovou pušku, z níž čiší inspirace napříč herním spektrem. Pomalé nabíjení, ale efektivní střelba. Rozhodně to nebude kousek vhodný pro multiplayer, ale máte-li čas a jste-li ve větší vzdálenosti od objektu vašeho zájmu, sáhnete po ní.

Bez chybiček, kterým se nevyvarovalo ani Call of Duty 2, se obešla umělá inteligence. Nepřátelé využívají výhod týmové souhry a jsou si dobře vědomi přesily. Mají-li možnost, obstoupí vás z co možná nejvíce stran, aby zmenšili možnost improvizace. Využívají překážek, ze kterých se nenechají snadno vylákat. Horší je to s jejich muškou, která ale nejde bez bližší znalosti zvolené obtížnosti hodnotit. V současném stavu postup hrou komplikoval jen občasný nedostatek nábojů. Pomalejší a vychytralejší postup hrou by ale podobný problém jistě řešil.

Poslední otázka do pranice. Délka hry? Tvůrci byli skoupí na slovo, přesto se nám podařilo získat několik indicií, podle kterých vše směřuje k 10 až 15 hodinám zábavy. Není to mnoho. Bude-li ale FEAR natolik atmosférický a zábavný jako doposud, nemáme strach. Pro nás byl po právu jednou z nejlepších her letošní E3.

Kamil Gric



TĚŠÍME SE:

Strach a napětí z neznáma
Intenzivní akce
Zpomalení času
Inteligentní nepřátelé

BOJÍME SE:

Krátké herní doby

proto budeme ke každému bonusu naváděni přehlednými ukazateli.

Monolith prostřednictvím FEAR konečně pohřbí léty opotřebený LithTech engine a pocti naše smysly zcela novou grafikou, která se vyrovná dnešní špičce. Noční chodby budou hřištěm všudypřítomných stínů a atmosférického světla, takže se prostředí svým laděním do jisté míry přiblíží Doomu 3. Fyzika nalezne uplatnění při demolici bohatě zařízených interiérů a také zprostředkuje opravdu krvavou podívanou, v níž budou končetiny létat vzduchem. Sami autoři v jednom z rozhovorů popisují scénu, kdy se snažili vylákat ukrytého protivníka granátem a po ohlušujícím výbuchu ze zpoza hromady trosek jen bezmocně vykutálela utržená hlava.

FEAR je v současné době malou časovanou bombou. Bombou, jejíž rozbušku tvoří technické zázemí, odpalovací mechanismus, vyspělá umělá inteligence a samotnou nálož napjatá hororová atmosféra rozpoutávající frenetickou akci. Až počítadlo dosáhne nuly, rozhodně se vyplatí být v epicentru.

Že nevinné holčičky a těžkotonážní zbraně nejdou dohromady? FEAR se nás v roli nejkrvavější a nejnapínavější akce roku bude snažit přesvědčit o opaku.

Half-Life 2 Aftermath

Připravte si páčidlo, zběsilá jízda pokračuje

Žánr Akce **Výrobce** Valve Software **Vydavatel** Valve Software **Homepage** www.half-life2.com **Datum vydání** Podzim 2005

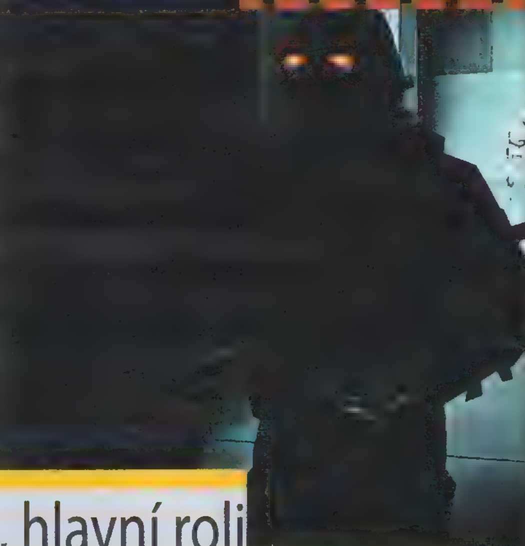
JAK SE TĚŠÍME:

Když byl v roce 1998 vydán první Half-Life, snad všichni hráči z něj byli paf. Úspěch byl navíc podpořen brzkým vypuštěním několika datadisků, díky čemuž hra získala takřka kultovní status. Na regulérní pokračování se ale muselo čekat více jak šest let. Někteří byli skeptičtí a již ani nedoufali, že se dvojka povede, nicméně lidé z Valve Software vedení Gabe Newellem opět dokázali, že svou práci umí na výbornou. Téměř ihned po vydání Half-Life 2 se začaly rojit spekulace o možných datadiscích a hovořilo se dokonce o třetím dílu. Pravda však vyšla najevo teprve nedávno, kdy byl oficiálně představen přídavek jménem Aftermath.

Aftermath by měl být datadiskem v klasickém slova smyslu, tudíž pro jeho spuštění budete bezpodmínečně potřebovat originální verzi druhého dílu hry. Jak potvrdili zástupci Valve v jednom z rozhovorů, na hře pracují přímo oni sami, protože protentokrát se jim nezdálo vhodné svěřovat práci Gearbox Software, jako tomu bylo v případě Half-Life: Opposing Force. Autoři přiznali, že jsou světem Half-Life sami příliš „postižení", a proto jim zasvěcování externího týmu do editačních nástrojů a vlastního vývoje připadalo zbytečné a zdržující.

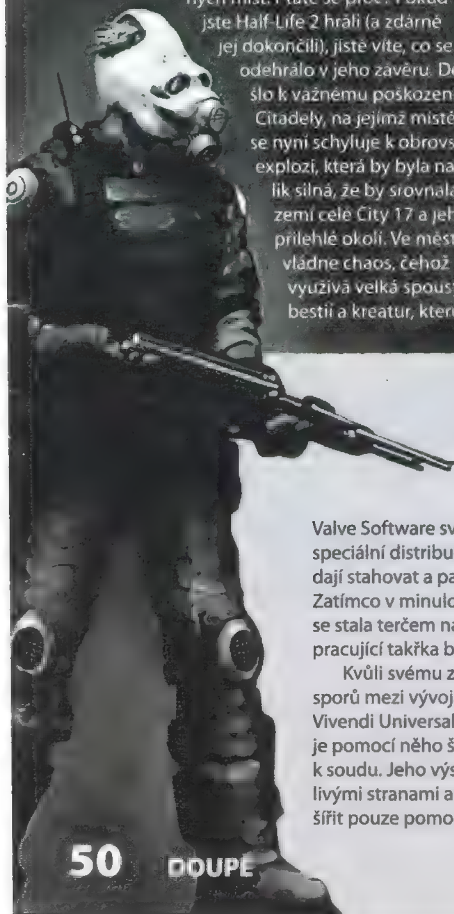
Příběh hry by měl začínat tam, kde druhý díl Half-Life skončil. To s sebou dozajista nese z pohledu autorů pozitiva i negativa, protože celý děj musí zasadit do odlišných míst. Ptáte se proč? Pokud jste Half-Life 2 hráli (a zdárně jej dokončili), jistě víte, co se odehrálo v jeho závěru. Došlo k vážnému poškození Citadely, na jejímž místě se nyní schyluje k obrovské explozi, která by byla natolik silná, že by srovnala se zemí celé City 17 a jeho přilehlé okolí. Ve městě vládne chaos, čehož využívá velká spousta bestií a kreatur, které se v něm usídlují. Vaše jediná šance, jak se vyhnout konfrontaci se svými dřívějšími činy, je brzký útěk pryč z města. Ale znáte to – nikdy nic nejde tak rychle, jak si představujete, proto na zuboženém místě musíte strávit mnohem více času, než jste si původně plánovali. Lidé z Valve k příběhu dodali, že o dějové zvraty by dozajista neměla být nouze, čehož důkazem mohou být i Antlioni známí z minula. Ti byli původně vašimi nepřáteli, avšak v průběhu času se mince otočila a stali se z nich spojenci. Navíc spousta věcí bude v City 17 prostě a jednoduše zcela jinak, než tomu bylo doposud.

Dlouho dopředu se mezi fandy hry vedly spory o hlavním charakteru.



Dohadům je konec, hlavní roli si střihne opět Gordon Freeman

Podle všeho Aftermath zlomí tradici nastolenou prvním dílem Half-Life a nenabídne nám pohled na tu samou událost z jiného úhlu. V ohnisku spekulací se protentokrát octla Gordonova sličná partnerka Alyx Vance, o níž někteří zatvrzele prohlašovali, že právě ona bude hlavní postavou. Světlo do celé věci vnesl až rozhovor v britském PC Gameru, kde autoři všechny ubezpečili, že hlavní role opět spadla do klína charismatickému vědátorovi Gordonu Freemanovi. Z článku rovněž vyplynulo, že zmiňovaná Alyx dostane ve hře mnohem větší prostor a že bude něčím víc





CO TO JE STEAM?

Když odšroubujete ventil, začne pára unikat do celého světa. Nebojte se, tentokrát skutečně nejde o žádnou nudnou fyzikální poučku, ale o způsob, jakým šíří společnost Valve Software své hry. Za tímto účelem byl totiž vytvořen speciální distribuční systém jménem Steam, pomocí něhož se dají stahovat a patchovat hry z produkce Valve a jeho partnerů. Zatímco v minulosti šlo o značně chybovou aplikaci, kvůli čemuž se stala terčem nadávek a posměšků, dnes jde o vyladěný produkt pracující takřka bez chybičky.

Kvůli svému zaměření se bohužel stal předmětem vleklých sporů mezi vývojáři z Valve a jejich vydavatelem, společností Vivendi Universal Games. Ti nemohli překousnout skutečnost, že je pomocí něho šířen i druhý díl Half-Life, a celá věc tak putovala k soudu. Jeho výsledkem bylo ukončení spolupráce mezi jednotlivými stranami a také myšlenka, že se Half-Life: Aftermath bude šířit pouze pomocí Steamu, z níž nakonec naštěstí sešlo.

Michal Adler, stálý spolupracovník Doupěte

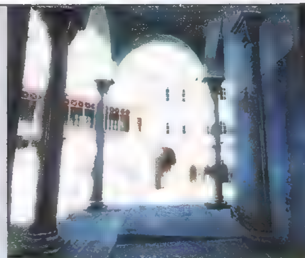

Ať už se známe, já jsem Alyx

se2 podním Freemanovým parťákem na cestě za dobrodružstvím. Ovšem o tom, co tím vývojáři skutečně myslí, se můžeme jen dlouze dohadovat. V úvahu připadá spousta věcí – případný románek mezi nimi, odhalení skrytého příbuzenského vztahu a tak dále a tak dále. Raději nad tím moc nepřemýšlet...

Half-Life 2 byl v mnoha ohledech unikátní. To samé se týkalo jeho distribuce, která probíhala jak klasickou maloobchodní cestou, stejně tak přes distribuční systém Steam (viz boxík). Ten se navíc stal trpkým jablkem sváru pro vývojáře z Valve a vydavatelskou společnost Vivendi Universal Games. Původně se uvažovalo o tom, že by Half-Life 2: Aftermath byl šířen výhradně pomocí Steamu, na což by doplatili hráči bez internetového připojení. Nakonec celá situace dopadla dobře, krabicová verze se v obchodech objeví a Steam bude stejně jako v případě druhého dílu pouze distribuční alternativou. Prozatím si ale musíme počkat do letošního podzimu, kdy by hra měla vyjít. Do té doby můžeme jen pucovat páčidlo a čekat.

HALF-LIFE 2: THE LOST COAST

Jestliže tápete v paměti, co by Half-Life 2: The Lost Coast mohl být, a nic kloudného vás nenapadá, není se čemu divit. Další oficiální „minipřídavek" vzniká ve stínu „velkého" Half-Life 2: Aftermath. V podstatě by mělo jít o soubor několika samostatných singleplayer levelů, na nichž se lidé z Valve pokusili demonstrovat hranice současných výpočetních možností. Mimo kvalitní zábavy na zhruba 20 až 40 minut na nás čekají textury s použitým bump-mappingem ve velmi vysokém rozlišení, realističtější ztvárnění oblohy a počasí a především pak použití technologie HDR, díky níž dojde k autentičtějšímu nasvícení jednotlivých scén. Jak se ale říká, každá paráda něco stojí, tudíž minimální konfigurace pro tento přídavný level bude začínat na procesoru o frekvenci 3,2 GHz, 1 GB RAM a grafické kartě 6800GT nebo X800 Pro. Původně měl být Half-Life 2: The Lost Coast vydán již v květnu, avšak podle posledních zpráv došlo k jeho odložení na letošní léto. Na E3 byl nicméně prezentován a vzbuzoval slušný zájem.







TĚŠÍME SE:

- Vybroušený příběh
- Fotorealistická grafika
- The Lost Coast
- Další příběhy s Gordonem

BOJÍME SE:

- Distribuce přes Steam
- Možných odkladů

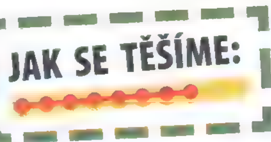
Pokračování legendy, o jejíchž kvalitách asi nemůže nikdo pochybovat. Half-Life 2: Aftermath bude zkrátka titul povinný pro všechny akčně-pozitivní jedince.

Codename: Panzers – Phase Two

Stará válka nerezaví

První díl strategie Codename: Panzers – Phase One, který nás provázel začátkem druhé světové války, si získal množství fanoušků. Nutno dodat, že to neměl vůbec jednoduché, a to hned z několika důvodů. Uspět se strategií z období druhé světové války je obzvláště náročné, protože trh doslova praská ve švech. Druhý důvod platí zejména pro odpůrce žánru. Ať už chcete, či ne, u pořádné strategie se zkrátka musí přemýšlet. Autoři na to šli mazaně. Válku si rozdělili na tři části, což znamená tři díly Codename: Panzers. V každém z nich se zaměří na určité období, respektive oblast bojiště. Tím celou zápletku značně zjednodušili a zajistili, že hráč nemusí zpracovat tolik různorodých informací naráz, aby se jeho mozková kůra příliš nenamáhala.

S tím souvisí i další vlastnost hry, kterou je její obrovské zjednodušení. Nazval bych to válečnou čítankou, neboť veškerá strategie jde stranou a nastupuje akce s RPG prvky. Tento mišmaš je přímo předurčen pro široké masy, které by jinak o poměrně složitý žánr nezavadily ani bosou nohou.



Žánr Strategie **Výrobce** Stormregion **Vydavatel** CDV **Homepage** www.panzers.com **Datum vydání** Červen 2005



Nový svět

Druhý díl pokračuje ve vytyčené trase s několika vylepšeními. První novinkou má být sestavení kampaní. Ty se opět zastavily na čísle tři. Spojence a Osu doplňuje desítka misí za partyzány. Bonusové bitvy v lesích a horách se však zpřístupní až po dohrání prvních dvou jmenovaných.

> Měnit za války pravidla hry, to by byli autoři sami proti sobě

A kamže se odeberou masy statečných vojáků a těžká technika tentokrát? V kampani za Brity se podíváte do fašismem zmítané Itálie. Co byste kamenem dohodili, leží Jugoslávie, v níž svou chrabrost ukáží partyzáni. Zbývají sluncem vyprahlé pouště Afriky, do nichž se vydáte se vztyčenou pravicí.

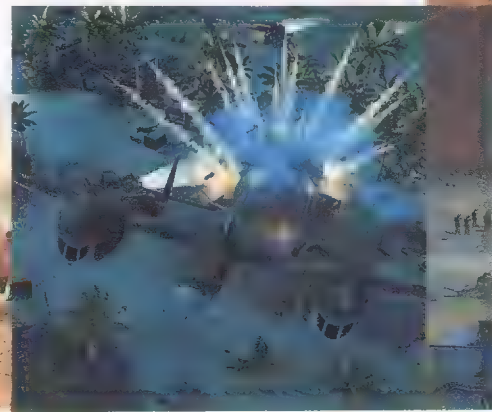
Vylepšení doznaly i budovy. Již ve stařičkém Command & Conquer mohli pěšáci obsadit zchátralý dům, který jim poskytl dostatečné útočiště. V Codename: Panzers tomu není jinak. V druhém díle budou ale domy, vesnická stavení a kostely doplněny o pouštní pevnosti a tvrze. Možná si říkáte, že nám jen tvůrci přidali další barák ke zničení. Nicméně jejich úlohu bych v žádném případě nepodceňoval. Hrstka zabarikádovaných nepřátelských vojáků bez jakékoliv těžké techniky udělala v mých řadách (mimochodem počtem několikrát je převyšujících a zkušenostně na výši) pořádnou paseku. Pln zlosti jsem do boje povolal letectvo, které pevnost rozprášilo na kilometry daleko. Bohužel ztráty byly natolik citelné, že jsem musel celou misi opakovat znovu.

Když už jsem se zmínil o úkolech, nesmím opomenout jejich strukturu, která je vesměs stejná jako v předchozím dílu. Povětšinou se jedná o přesun z místa A do místa B. Po cestě vás překvapí několik nepřátelských ozbrojených jednotek, a když máte štěstí, dostanete se k závěrečné bitvě. Jejím vrcholem je v převážné většině případů destrukce klíčového objektu.


Nálety, nálety, všude jenom nálety


Jen si počkejte na bombu





Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně





Konečně posily

I tentokrát dostanete bonusové body za úspěšné splnění mise. Za ty si můžete díky požehnání vyšších míst pořídit dražší armádu. Stejně tak zůstaly zachovány veškeré RPG prvky. Každá jednotka sbírá zkušenosti a pomocí nich se zlepšuje. Žádné vozidlo nemá nekonečnou palivovou nádrž a nikdo nemá neomezené množství nábojů. Takový je prostě život.

Opakované chyby?

Uvidíme, jestli tytéž problémy postihnou i finální hru, bohužel v preview verzi narazíte na chyby známé již z prvního dílu. Jednou z nejočividnějších je bezesporu účinnost jednotek. Jak je proboha možné, že pěšáka zasáhne tank svým velkorážním dělem a nic se mu nestane? Spokojeně leží na zemi a dál si střílí, jako by se nechumelilo. Druhý nedostatek vidím v takzvaném fog of war. Každá jednotka má určitý dohled, za nímž je prostě mlha. Terénní nerovnosti však v tomto případě nehrají žádnou roli. Voják stojící na kopci by měl vidět dál než voják, který se brodí v údolí potokem. Oproti jedničce se nezměnila ani deformace terénu …

Bohužel musím konstatovat, že to je z výčtu chystaných zlepšení, respektive ponechaných chyb, vše. Ničeho dalšího, tedy až na podstatně propracovanější multiplayer nebo boje v noci, se už asi nedočkáte. Codename: Panzers – Phase Two má být jen snůška nových map, jednotek a kampaní. Přitom se pánové ze Stormregion brání vyjádření, že se bude jednat o pouhý datadisk. „V žádném případě. Hra poběží samostatně a nezávisle na prvním dílu." Což také znamená, že se půjde s cenou co nejvýš. Vždyť se přece bude jednat o plnohodnotný titul! Pokračování Codename: Panzers je ale hra, u které je tento postup pochopitelný. Cílí přece na masy, které zaujme grafikou a jednoduchou a pochopitelnou zábavou. Masy navíc nerady změny. Měnit za války pravidla hry, to by byli autoři sami proti sobě.



Život na frontě není žádný med



TĚŠÍME SE:

- Výtečná strategie
- Nová prostředí
- Boj za partyzány

BOJÍME SE:

- Málo inovací oproti Phase one
- Spiknutí partyzánů
- Pozdních příchodů do práce

Druhý díl Codename: Panzers bude opět šitý na míru širokým masám lidí, kteří k žánru strategie pouze přičichávají.

Čtenáři NAOSTRO: Ivan Kratochvíl

Hlavní designér Enemy in Sight



Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! V tomto čísle jste vyzpovídali hlavního designéra očekávané válečné hry Enemy in Sight, Ivana Kratochvíla.

[?] Byl jste u zakládání zlínské pobočky Illusion Softworks. Co všechno otevírání nového herního studia obnáší?
[!] Byla ta hodně hektická doba, na kterou rád vzpomínám. Všechno bylo tak nějak jednodušší. Pro založení nového studia potřebujete především peníze a lidi, kteří tam budou pracovat. Pokud je máte, ostatní věci jsou vedlejší. Pronajmete si kanceláře, nakoupíte nábytek, hardware, software a můžete začít. Samozřejmě že potřebujete plán projektu, na kterém budete dělat, ale peníze jsou v tomhle směru nejdůležitější. Asi to zní hloupě, ale je to tvrdá realita. Jediná cesta, jak dělat hry na profesionální úrovni.

PROFIL OSOBNOSTI

Ivan Kratochvíl je rodilý Zlíňák, ve městě se narodil na Silvestra roku 1973. Do prvního kontaktu s počítači se dostal už na základní škole (s dnes už legendárním PMD-85). Už tenkrát se pokoušel udělat vlastní hru, ale první kvalitnější tituly z jeho popudu vznikly až v době studií na gymnáziu. Jednoduché logické hry, textovky, dokonce i fotbalový manažer – to vše pouze pro kamarády a známé.

Prvním velkým projektem byla až realtime strategie Dimension Hartross, na které pracoval jako hlavní grafik a designer ještě pro firmu Zima Software. Bohužel, tento projekt nebyl nikdy dokončen. Koncem devadesátých let se seznámil s Petrem Vochozkou, který mu několikrát nabídnul spolupráci. Na ní se nakonec dohodli v létě 2000. V listopadu téhož roku spolu otevřeli zlínskou pobočku Illusion Softworks a začali připravovat technologii pro válečnou hru nové generace, kterou by měla být právě Enemy in Sight, připravovaná na první čtvrtletí příštího roku.

[?] S kolika členy zlínské studio začínalo a kolik jich má nyní?
[!] Začínali jsme pouze v šesti lidech a poměrně dlouho jsme na tomto počtu zůstali. V současné době máme téměř třicet zaměstnanců a další stále nabíráme.

[?] V čem spočívá vaše práce? Je hlavní designér spíše manažerskou, nebo pracovní pozicí?
[!] V Illusion Softworks je hlavní designér rozhodně pracovní pozicí. Alespoň zpočátku. Hlavní designér vymýšlí celou koncepci hry, navrhuje ovládání, herní menu, model chování AI vojáků, píše scénář, dialogy atd. To byla i moje práce. V současné době, kdy je drtivá většina těchto věcí dokončena, se mi zdá, že přecházím více na manažerskou práci. Dohlížím na realizaci jednotlivých úkolů kolem hry, dělám úpravy na základě okamžitých nápadů nebo se dohaduji s lidmi, kteří nepochopili mou vizi.:
-) Také mám v plánu zapojit se do skriptování jednotlivých levelů hry, pokud se k tomu ovšem dostanu.

Za každým tankem je spousta práce

[?] Jakým způsobem se zapracovávají do hry například tanky?
[!] Jelikož Enemy in Sight má blíže k simulátoru, bylo nejprve nutné kvůli každému vozidlu ve hře nastudovat desítky materiálů, zjistit, jakou má úlohu v boji, jak funguje a jaké jsou jeho parametry. Potom přišly na řadu podklady pro grafiky. Snažili jsme se každý kus vojenské techniky vidět na vlastní oči a takříkajíc osahat v reálu. Pokud nemáte možnost vyzkoušet, co opravdu vidí posádka tanku nebo vrtulníku, dělá se podobný typ her jen velmi špatně.

Jakmile jsou podklady k dispozici, vytvoří grafici 3D model tanku a převedou jej do enginu hry. Následně se musí zpracovat nejrůznější zaměřovače, lafetované zbraně, ze kterých půjde z tanku střílet mimo hlavní kanón, kouř, nastavit pozice pro posádku atd. Designéři a programátoři pak spolupracují, aby HUD displeje tanku správně fungovaly, musí se zapnout fyzika, rozpohybovat pásy a kola, nastavit kamery, ovládání, a pak velmi důležitá součást hry – parametry tanku, vybalancovat jeho útočné a obranné schopnosti, aby co nejvíce odpovídaly realitě.

Ani tímhle však práce ještě nekončí, protože je tu spousta dílčích detailů, na které se nesmí zapomenout. Moderní tanky se po ozáření laserem samy zadýmují nebo používají různé druhy střeliva a všechny tyto věci musí někdo nastavit a otestovat. Nezasvěcenému člověku to nepřijde, ale za jedním tankem ve hře se může skrývat pořádný kus práce mnoha lidí.

ENEMY IN SIGHT STRUČNĚ

[illegible]

[?] Bude Enemy in Sight využívat nedávno licencovaného fyzikálního enginu Meqon?
[!] Nebude. Meqon byl licencován pro jiný projekt. Základ naší fyziky vychází z Open Dynamics Engine (ODE), který byl dále hodně přepracován. Mimo fyziky obecných předmětů a kolových nebo pásových vozidel jsme museli řešit fyziku vrtulníků, parašutistů a především bourání domů. Z toho důvodu jsme od začátku věděli, že budeme muset přijít s vlastním řešením.

[?] V jaké fázi se nyní hra nachází?
[!] Odhadoval bych, že jsme asi ve dvou třetinách vývoje. Finišují se jednotlivé programové části hry, které jsou doposud odděleny od hry jako celku.

Čeká nás poměrně náročný úkol, kdy budeme vše dávat dohromady a následně odstraňovat případné chyby s tím spojené. Kromě toho je ještě hodně práce na multiplayeru a jednotlivých misích nebo třeba takových věcech, jako je příprava dabingu pro různé národní verze.

[?] Nepřipadá vám pět let na vývoj jedné hry v dnešní době jako přílišný luxus?
[!] Pět let je strašně moc a je to na hranici rentability, obzvláště u her pro PC. Ale pokud chcete přijít opravdu s novou technologií, vývoj kvalitního enginu vám zabere několik let, a to i renomovaným a bohatým herním studiím. Stačí se podívat na hry jako Operation Flashpoint, Far Cry, Doom 3, Half-Life 2 nebo Stalker. Každá je něčím pokroková a posouvá herní zábavu o kus dál. Ale čekání na ně bylo, nebo je, velmi dlouhé.

Otázkou zůstává, kolik vývojářských studií si může dovolit tak nákladný vývoj. Sám jsem hodně zvědav, kam až dospěje vývoj herních titulů pro konzole nové generace, protože využít možnosti jejich HW a udělat hru do tří let bude vyžadovat mnohem více lidí a hotovou technologii.

[?] Jak rozsáhlá hra bude?
[!] Enemy in Sight kromě multiplayeru nabídne i tři herní módy pro jednoho hráče. Jedná se o režim Campaign s třiceti misemi, Quick Mission s deseti misemi a speciální mód Green Beret. Campaign popisuje příhody amerického vojáka Johna Murraye, od jeho narukování až do určitého okamžiku ve válce Ameriky proti Rusku.

Režim Quick Mission nabídne hráčům různé mise z kampaně z pohledu jiných profesí, např. velitel tanku, pilot vrtulníku atd. Neznamená to, že v kampani není možné řídit tank nebo létat ve vrtulníku, ale pokud v první misi dobýváte opevnění na zemi jako součást pěchoty, pak v Quick Mission budete ve stejné misi třeba pilotem vrtulníku, který poskytuje palebnou podporu útočící americké pěchotě, nebo si zabojujete za druhou stranu.

V módu Green Beret je osamocený voják shozen do týlu nepřítele s úkolem způsobit mu maximální škody a ztráty. V každé lokaci je hráč sám a proti němu stojí stovky nepřátelských vojáků. Jakou taktiku proti nim zvolí, je čistě jeho rozhodnutí, protože AI se bude přizpůsobovat momentální situaci. Prvořadým úkolem je přežít, co nejdéle a dosáhnout maximálního skóre, které by se mělo aktualizovat na internetu.

Pokud tedy budeme počítat všechny singleplayerové režimy dohromady, myslím si, že 30 hodin je realistická představa, i když se to v této fázi vývoje ještě poměrně špatně odhaduje.

Nikdo vás nebude vodit za ručičku

[?] Můžete nám ve stručnosti popsat průběh jedné z misí?
[!] V jedné z misí má hráč se svým týmem za úkol, jako boční sled útočících jednotek, obsadit vesnici, kterou drží Rusové. Po krátkém boji splní úkol a čeká na další rozkazy, aby se připojil k hlavním útočným silám. Vzápětí však dostává zprávu z velení, že nepřítel prolomil obranné pozice na východě a jede směrem k vesnici. Hráč má za úkol zastavit jeho postup, protože pokud se to nepodaří, Rusové mohou napadnout americké jednotky z boku. Velení ještě hráči pošle informace ze satelitu o síle a pohybu nepřítel a ten pak má asi pět minut na přípravu svých pozic. Může zaminovat příjezdové cesty, připravit kulometná hnízda, zakopat se nebo rozmístit své vojáky. Úkolem je odrazit protiútok nepřítele za každou cenu.



Během boje může hráč kdykoliv požádat o posily, dělostřeleckou nebo leteckou podporu, všechno bude jen jeho rozhodnutí. Hra nebude vytvářet pomocné berličky, aby napovídala, kdy má žádat o podporu a případně na jaké místo. Hráč je velitelem týmu, je ve válce a musí se naučit samostatně reagovat na kritické situace. To bude jedním z přínosů Enemy in Sight.

[?] Budou na sebe mise nějakým způsobem navazovat? Ovlivní průběh jedné mise ty následující?
[!] Mise v kampani na sebe navazují a zachycují průběh války z pohledu jednoho muže. Ten se zúčastní bojů na třech různých frontách – v Anglii, Německu a u nás. Často bude možné dělat rozhodnutí, která nějakým způsobem ovlivní misi, a hráč v podstatě zjistí, že si může vybrat alternativní cestu. Podobná rozhodnutí mohou ovlivnit i průběh následujících misí a dokonce i závěr hry. To, co například způsobíte v Německu, může překvapivě ovlivnit děj hry v Česku. Hra podobných křižovatek nabídne několik a bude pro mě zajímavé sledovat, jestli je hráči všechny odhalí.

[?] Málokterý tuzemský hráč si asi odpustí srovnání Enemy in Sight s Flashpointem. V čem se tedy budou obě hry nejvíce lišit?
[!] Protože samozřejmě netuším, jak bude vypadat pokračování Flashpointu, mohu naši hru srovnávat pouze s prvním dílem. Pokud tedy pomineme grafické možnosti, jako jsou deformace krajiny, destrukce domů a jiných objektů, pak je Enemy in Sight více akční hra. Například používání objektů, sbírání zbraní, munice apod. je řešeno stiskem jednoho tlačítka, což zásadním způsobem urychlilo hru. Podobně i systém velení vojákům je zcela odlišný a podobá se spíše řešením v dnešních akčních hrách.

Hlavní rozdíl ovšem spočívá v tom, že Enemy in Sight se pokusí zachytit soudobý, moderní válečný konflikt se všemi jeho prvky: elektronický průzkum – elektronická válka – údery letounů Stealth – údery taktických víceúčelových a bombardovacích letounů – dělostřelecká podpora – úder pozemních sil s obrněnou technikou – operace pěchoty včetně vojáka budoucnosti Land Warrior – zbraně hromadného ničení.

Novináři, kteří si už naši hru vyzkoušeli, ji nejvíce přirovnávali ke hře Ghost Recon 2, nebo jeden britský novinář se vyjádřil, že EiS je ideální mix Flashpointu, Battlefieldu a Ghost Reconu. Tahle přirovnání ale nechci a ani nemohu posoudit.

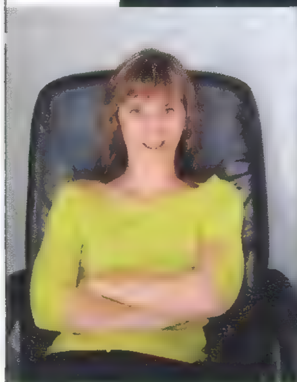
[?] Můžete v několika bodech shrnout, jak tedy podle vás vypadá válečná hra nové generace?
[!] Válečná hra nové generace musí nabídnout realistický pocit z boje, svobodu v rozhodování a maximální možnou interakci s krajinou a okolními objekty. Teď nerozlišuji, zda se jedná o arkádu, nebo simulaci. Důležitá je především interakce – možnost používat různé objekty nebo dopravní prostředky, možnost prakticky cokoliv zničit.

Dokážete si představit, co udělá rozjetý šedesátitunový tank s rodinným domkem? V drtivé většině dnešních her se nestane vůbec nic. Ale v reálném světě ho tank zničí, protože jím projede jako nůž máslem. A tohle by mělo být součástí nové generace válečných her. Maximální interakce téměř se vším a možnost rozhodnout o osudu celé bitvy tím, že jako hráč dokáži myslet nad rámec zadaných úkolů. Pevně doufám, že tohle hráčům přinese právě Enemy in Sight.

PŘÍŠTĚ: BÁRA VESELÁ, CENEGA CZECH

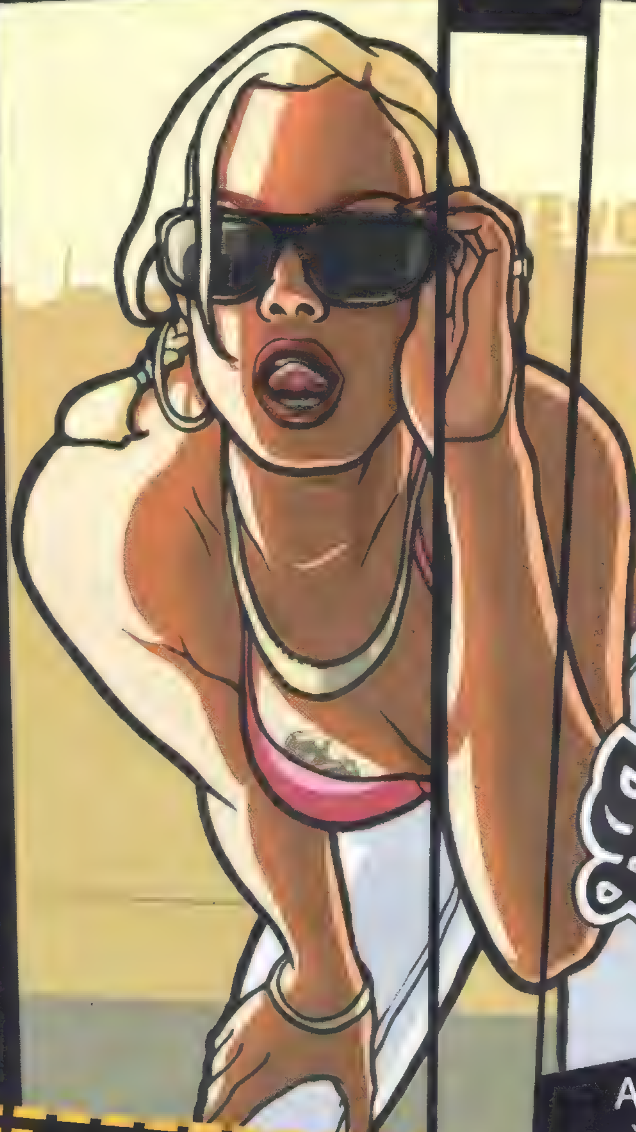
Prázdninovým hostem Čtenářů NAOSTRO bude pro změnu zástupkyně něžnější poloviny lidstva v herním průmyslu. Bára Veselá je PR (public relations) a marketingová manažerka české distribuční společnosti Cenega Czech.

Bára se narodila 3. září 1978. Po ukončení střední školy se ocitla v novinářském prostředí a jako redaktor-elév nastoupila do někdejšího týdeníku Flair, kde měla na starosti ženské rubriky o kosmetice a trendech. Časopis ale bohužel skončil, a tak se na čas od novinařiny vzdálila a chvíli pracovala v jednom pražském rádiu. Následovala práce u PR agentury, kde pracovala pro klienty jako Intel, Nokia Networks a Xerox, a tak se od kosmetiky a oblečení velkým skokem přesunula do oblasti procesorů, pracovních stanic, multifunkčních zařízení a sítí.



Po necelých třech letech se rozhodla agenturu opustit a zkusit štěstí přímo u zdroje, tedy uvnitř firmy. Inzerát na PR ve společnosti, která distribuuje hry, ji zprvu dle jejích slov nechával chladnou, ale přítel ji přesvědčil, že má zkusit štěstí. Vyšlo to, což zpětně Bára hodnotí kladně, protože ji práce v herní branži i po letech baví. Nastoupila v lednu 2002 a v srpnu roku 2004 k PR přibrala ještě zodpovědnost za většinu ostatních marketingových aktivit. Co se týče koníčků, Báru baví jóga, rybaření, kino, knížky a nově mezi své hobby zařadila orientální tance. Hraní her prý není jejím koníčkem, ale občas ji chytne.

Otázky můžete Báře Veselé posílat do **31. července 2005**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Miroslav Tkadlec. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.



Grand Theft Auto San Andreas

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
excentrický melancholik s religiozními sklony. Zkrátka cvok

Al Capone? Don Corleone? Kdeže, přichází Carl Johnson a s ním nová vlna virtuálního zločinu, který se ještě nikdy tolik nepřiblížil dokonalosti

Vhodné pro: Vůdce gangů a ty, kteří hledají víc než jen prvoplánovou akci

Výrobce Rockstar Games **Vydavatel** Take 2 **Distribuce v ČR** Cenega **Homepage** www.rockstargames.com/sanandreas/pc **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM **Lokalizace** Manuál **Cena** 1 499 Kč (1 349 Kč shop.doupe.cz)

Kdybychom hledali příhodné synonymum zločinu, aktuálně by nevyhrálo odpolední vysílání TV Nova nebo nové verze Windows, ale zcela jistě Grand Theft Auto (dále jen GTA). Kromě toho, že je hra považována za největšího interaktivního propagátora kriminality a žaloby se na ni lepí jako kritika na evropskou ústavu, je zločinem především fakt, že si ji majitelé PS2 nechávali více než půl roku jen pro sebe. Na PC a Xbox přichází San Andreas až nyní, a ačkoliv se od své původní verze liší pouze minimálně, je pádným důvodem, abychom odhodili zábrany a pouta reálného světa a ponořili se do bezkonkurenčně nejpropracovanější říše virtuální kriminality.

Zapomeňte na realitu!

GTA funguje již od vydání prvního dílu roku 1997 na principu postupného přidávání nápadů, vybrušování detailů a tvorbě obrovského, komplexního světa. Podobnou myšlenku praktikuje například


Idylka ubytovny se za chvíli promění v peklo



Cizí garáž, ale tenhle krasavec je teď můj

i prokletá série Battlecruiser a její pokračování Universal Combat. Ovšem tam, kde nepoučitelný Derek Smart stvořil překombinované monstrum s možností zabloudit již v základním menu, GTA je i přes své mamutí možnosti stále snadno pochopitelné a s každou verzí hratelnější. Zatímco minulé Vice City lze označit jako simulátor kriminálníka, San Andreas je simulací života jako takového. Desítky příběhových úkolů tvoří pouze svébytnou kostru obalenou kilogramy šťavnatého masa nevšedních možností.

Skotské studio Rockstar Games tentokrát stylizovalo hru do devadesátých let minulého století a skutečně je zde patrný posun od pestrobarevného Vice City odehrávajícího se o dekádu dříve. San Andreas je zpočátku mnohem vážnější, depresivnější a temnější než kůže hlavního hrdiny. Carlu Johnsonovi zabili bratra, opustil proto stát, aby se o pár let později vrátil s hořkostí mnohem větší a pohřbil zavražděnou matku. Rodina je v troskách, staří přátelé přežívají v polorozpadlých chatrčích. CJ je obviněn bandou zkorumpovaných policistů z vraždy a celým úvodem prostupuje silný pach rozkladu. Ten je také důvodem, proč hra při prvním seznámení působí ve srovnání s minulým dílem (nášlapnutým již od začátku) šedivě. Příběh je již tradičně plný zvratů, postav prokreslenějších než Picassovy obrazy a množství in-game animací pasujících hru na nefalšovaný gangsterský thriller.

Simulátor života

Základním stavebním kamenem GTA byla vždy volnost. Hráč se může věnovat plnění základních misí a pokořit příběhovou osnovu hry za zhruba pětadvacet hodin, což je již sama o sobě vysoce nadprůměrná doba. Nepoměrně větší čas však lze věnovat ohromné škále vedlejších činností, které zde nejsou pouze do počtu, ale mají svůj nezastupitelný význam. Když nebude CJ pravidelně sabotovat svůj žaludek prostřednictvím fastfoodů, brzy na sebe vezme podobu vyhublé nitě a vyjma výdrže se mu sníží i síla v pěstních soubojích. To lze kompenzovat návštěvou posilovny, kde si lze dát řádně do těla a od trenéra se navíc naučit nové pohyby. Je libo zvýšit svůj sexappeal? Schématický systém RPG statistik dovolí i to! Stačí zajít k holiči, nakoupit značkové oblečení (je zde několik renomovaných výrobců) a pozvat svou holku na večeři do luxusní restaurace.

Stejná situace panuje i u celé řady dopravních prostředků, kterými se hráč po fungujícím městě pohybuje. Carlovo umění manévrovat s automobily či motocykly se postupně zvyšuje až k schumacherovské dokonalosti a není problém nechat



Ještě dvakrát nahoru a zpět, lenochu!

Vice City bylo simulátorem kriminálníka, San Andreas je simulací života



ZA VOLANTEM PROTI PŘEDPISŮM

True Crime: Streets of L.A.
True Crime v sobě stejně jako San Andreas spojuje závody v ulicích velkoměsta (tentokrát jde o věrnou kopii Los Angeles), akci uvnitř budov a nádavkem přimíchává nefalšovanou bojovku. Hře však chybí vtip a volnost, což vede jen k lehkému nadprůměru.



Driver
Kdysi přímý konkurent GTA se zbavuje akce po svých a soustřeďuje se na řidičské umění, které je dovedeno k dokonalosti. O kvalitě titulu svědčí i fakt, že hlavní hrdina Tanner je terčem řady vtípků i v San Andreas. Škoda, že třetí díl Driv3r nezopakoval úspěch svých předchůdců.



Carmageddon
Třídílné brutální závody, ve kterých jde jen o jedno – přejet bezbranné chodce nebo zpacifikovat soupeře, a získat tak drahocenný čas. Hra jako první představila věrnou deformaci vozu a zejména krvavá jatka, která dodnes nemají obdoby. Rozmázněte chodce blatníkem a získejte speciální bonus!

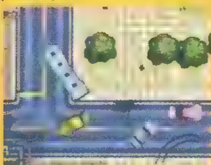


Quarantine
Kultovní simulátor taxikáře ve městě plném mutantů nabídl skvělou zábavu již roku 1995. Namontujte na kapotu plamenomet nebo pořádný rotačák a vydejte se vydělávat peníze ve futuristickém Kemo City!



VÝVOJ POČÍTAČOVÉHO ZLOČINU

Grand Theft Auto (1997)



Zárodek fenoménu byl dvourozměrný, zabíral scénu z jednoduchého ptačího pohledu a odehrával se v první verzi Liberty City, které bylo oproti jeho pozdějším inkarnacím titěrným zapadákovem. Později bylo vydáno rozšíření London 1969, které však kromě nového města a nutnosti jezdit po levé straně silnice mnoho nepřineslo.

Grand Theft Auto 2 (1999)



Pokračování s vylepšenou grafikou a více herními možnostmi, kdy se o moc ve městě dělilo hned několik gangů. Pozor! GTA 2 i s prvním dílem lze volně stáhnout na adrese www.rockstargames.com/classics.

Grand Theft Auto 3 (2001)



První díl série, který byl tvořen primárně na konzole a který jako první předvedl dechberoucí 3D zpracování. Liberty City mělo tentokrát již tři velké části a mimochodem se zde poprvé představilo rádio.

Grand Theft Auto: Vice City (2002)



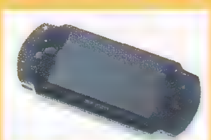
Začínající obchod s novodobými drogami, opálené krásky, mafiánští bossové a spousta zbraní, to jsou osmdesátá léta v podání GTA. Autoři poprvé opustili Liberty City a vyšlo to na výbornou.

Grand Theft Auto: Advance (2004)



V zásadě jde o první díl série přizpůsobený pro hraní na malém displeji GBA se zbrusu novým příběhem a znovu skvělou hratelností.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories (2005)



Zbrusu nový titul pro Sony PSP bude uveden na trh v září spolu s evropskou premiérou handheldu, jehož možnosti by měla hra vyždímat až do dna.



Tomu se říká pořádné auto!



Jasně mami, máslo, rohlíky, mléko...

si posléze na nově nabyté žihadlo namontovat spoilery nebo vyměnit hydrauliku. Mechanici však mají k samaritánství dále než finanční úřad, takže je nutné za všechno tvrdě platit. Samotné mise jsou jen chabým zdrojem financí, a tak se CJ může proměnit v realitního agenta, nakoupit důležité nemovitosti a každý den u nich vybírat výpalné.

„Nemovitosti zde byly již minule, co novinky?" ptají se hráči. „No problem, bro," odpovídá hbitě Rockstar a přidává souboje gangů o jednotlivá městská teritoria. Narazí-li hráč uprostřed nepřátelského území na skupinku konkurenční frakce (nebo po něm spíš výtržníci začnou spontánně střílet), může je zabít, čímž vyvolá válku gangů. Přežije-li několik následujících vln nepřátel, území je jeho a produkuje kýženou kombinaci papíru, zelené barvy a odměřených portrétů mrtvých osobností.



Zdokumentování podlého činu





CJ má na vytahování řidičů z aut výuční list





Porušování předpisů ve zpravodajském vrtulníku

Ve víru velkoměsta

Volnému stylu je podřízeno vše a veškerá volnost je poplatná městům. San Andreas je se svými třemi aglomeracemi a jejich okolím skutečným umělým státem. Ve srovnání s Vice City jsou města o něco menší a méně osobitá, nicméně dohromady spolu s přilehlými lokacemi vytvářejí bezkonkurenčně největší herní plochu v sérii. Samotnou trojici měst obklopuje množství satelitních zapadákovů o několika budovách (mezi něž se nutně řadí i banka či jiná instituce vhodná k nočnímu vyloupení), farmy s kombajny žnoucími úrodu marihuany, kopce, řeky a lesy, které jen podtrhují neuvěřitelnou komplexnost hry.

Iluze skutečného života jen stěží mohla být uvěřitelnější. Nápomocna je jednak propracovaná architektura s logicky promyšlenou sítí dálnic, nájezdů a křižovatek, ale zejména chování umělé inteligentních občanů. Již to nejsou ty hloupé ovce, jejichž primárním smyslem života je zemřít pod koly hráčova auta, případně sprostě nadávat. Nyní jsou ulice plné výtržníků, s nimiž si v ničem nezadá ani sám CJ. Velmi často se z ničeho nic spustí policejní sirény a hráč už už šlape na pedál a vytahuje pistoli, aby se vzápětí strážci zákona přehnali kolem a zastavili u zcela jiné bouračky způsobené vnitřními mechanismy hry. Stejně jako v reálném světě lze v San Andreas narazit na cholerické řidiče, kteří se do hráče pustí, když jim jen trochu poškrábe lak, a z aut dokonce vystupují i rozzuřené stařenky v lopatou v ruce.

Tak jako se ve vlastní hře odráží nejcharakterističtější aspekty devadesátých let (vzkvétající obchod s drogami, války gangů), jsou i města důmyslnými karikaturami svých reálných protějšků. Počáteční Los Santos (alias Los Angeles), kde čer-

CO DĚLAT VE VOLNÉM ČASE?

Jídlo

Když CJ nejí, hubne a ztrácí sílu. Když se naopak přejídá, tloustne, což mu na přitažlivosti nepřidá. Navštivte jednu z renomovaných pizzerií s nejzaplivanějšími záchodky široko daleko!

Posilovna

Kdo by nechtěl vypadat jako Rambo, když toho lze dosáhnout jednoduchou klikací minihrou? Po nabrání trochy svalů je navíc možné naučit se nové bojové pohyby využitelné v pouličních rvačkách.

Závody

Závodění v San Andreas by vydalo na samostatnou hru. Nejde totiž pouze o honičky rychlých aut, ale chopíme se také člunů nebo třeba terénních kol. A perlička na závěr – je zde i jetpack!

TISÍC TVÁŘÍ CARLA JOHNSONA

Toho, aby hra odrážena styl našeho hraní přímo prostřednictvím vzhledu hlavního hrdiny, jsme zatím byli svědky pouze ve dvou hrách od Petera Molyneuxe (Black & White, Fable), přičemž San Andreas svatou trojici důstojně doplňuje. Autor recenze v předuzávěrkovém shonu často zapomínal na jídlo, namátkově navštěvoval podřadné obchody s oblečením, takže jeho postava na sebe vzala podobu venkovského balíka (první obrázek). Zato David Sláma se na vizáži jaksepatří vyřádil, na dvoumetrového svalovce navlékl značkový dres po Shaquilu O'Nealovi a vše doplnil odbarvenými vlasy a katanou (druhý obrázek). Následující příklady pak mluví samy za sebe.



nošská ghetta kontrují snobské parafrázi Hollywoodu nazvané Vinewood, střídá kultivovanější San Fierro a Las Venturas. Právě poslední jmenované je poctou neóny hýřícímu Vice City, nicméně hráč se k němu propracuje až v pokročilé části hry.

Jde se do akce

Herní mise v roli vypravěče příběhu v sobě spojují veškeré možnosti GTA. Carl postupně dostává úkoly od většiny význačných představitelů podsvětí nebo se jen stará o své vlastní záležitosti. Naštěstí se autoři tentokrát vyvarovali přemrštěné obtížnosti úkolů (viz minihra s vrtulníky ve Vice City), které jsou nyní poměrně vyvážené. Příjemné je, že v případě vícenásobného neúspěchu lze cestu od zadavatele mise k samotnému dějišti přeskočit. To nicméně z nepochopitelných důvodů nefunguje vždy, což je rozhodně škoda.

Jednotlivé úkoly jsou destilátem toho nejlepšího, co San Andreas nabízí. Zběsilé automobilové honičky se stanou pravidelnější než upomínky za elektřinu, přičemž i zde autoři rozsévali invenci a nápady hrstmi. Na hráče čekají venkovské závody na čtyřkolkách s drsnou ženštinou častující nepřátele palbou nebo stíhání splašeného vlaku. Zvláštní zmínku si zaslouží scéna jako okopírovaná z Terminátora 2, kdy hráč uniká na počítačem řízené motorce odvodňovacím kanálem před kamionem a k tomu musí ostřelovat dotírající motorkáře. Svět postavený na exteriérech nestačí, a tak tvůrci přidali několik misí odehrávajících se uvnitř budov. Ať již však jde o úkoly orientované ryze akčně nebo stealth stylem, veškeré prvky jsou načrtnuty pouze schematicky a značně jednoduše.

Chcete si zvýšit sexappeal? Kupte si oblečení a zajděte k holiči!

Wassup, nigga?

Humor je kořením života a v tomto ohledu je San Andreas ďábelsky pálivou mexickou směsí. Střihové sekvence jsou karnevalem slovních přestřelek, které nešetří vulgarismy ani pravým černošským „gangsta" dialektem. Však také věková restrikce od osmnácti let zde není pro nic za nic! Zajímá vás, kolik Američanů je ovládáno Pentagonem a proč byste museli dostat anální sondu, kdybyste to zjistili? Permanentně zkouřený hipík Truth namluvený Peterem Fondou vám to prozradí. Nejen on je vypravěčskou perlou, sekundují mu desítky neméně brilantních postav, jimž propůjčili hlasy například herecká esa Samuel L. Jackson nebo Ice-T.


Jeden z mnoha závodů

Hudba hřmících motorů spolu s melodií linoucí se z virtuálního rádia patří ke GTA jako kečup k hranolkům. Jedenáct stanic nabízí přes 150 licencovaných songů hutně prokládaných vtipnými reklamami a talk show na ztřeštěná témata, která trhají bránici. Hernímu soundtracku dominují zejména černošské rytmy se skupinami typu Ice Cube, N.W.A. nebo Easy-E, jež prosvětlují rockové legendy Kiss, David Bowie, Joe Cocker a další. Komu by se snad nelíbil stávající výběr, má možnost si poskládat soundtrack vlastní. Ba co víc, hra proloží uživatelské MP3 skladby připravenými reklamami, takže iluze rádia je takřka dokonalá.

Není všechno zlato...

Osmiměsíční odstup i prohlášení samotných autorů slibovaly, že se naše oči dočkají více než jen řadové podívané. Až na ostřejší textury je hra technicky takřka totožná s dva roky starým Vice City a jedinou známkou pokroku je působivé rozmazání obrazu při rychlé jízdě. GTA nicméně nestaví na grafice a navíc si hráč při projížďce městem členitějším než zažívací ústrojí přežvýkavců jen těžko všimne, že postavy mají místo rukou jen neforemné „lopaty". Zato enginové animace již dávají plně znát, že jeden z rodičů hlavních protagonistů byla zřejmě krabice od bot. Ačkoliv technická stránka neubírá ani ždibec živelné hratelnosti, měl by mít potenciální zájemce o koupi jasno, že od titulu nelze očekávat grafické hody na úrovni dnešní vizuální špičky. Také ovládání, postrach konverzí, vede díky nezávislé kameře při chůzi po svých k počátečnímu zmatení, naštěstí však po chvíli rychle přejde do krve.

San Andreas dosahuje se stejným konceptem, grafikou a se změnami na úrovni vkusně doplňujících detailů úspěchu většího než jeho předchůdci. Rockstar Games nás opět pohlcují svým propracovaným světem, ve kterém již nejde o hru, ale takřka o regulérní život. Vedle napínavého příběhu nabízí hra desítky hodin nepovinné, ale nanejvýše hratelné zábavy, což bylo doposud výsadou pouze hardcore RPG titulů.


Někdy se holt musíme proběhnout po svých


Policejní motorky trhají asfalt

VERDIKT

9,0

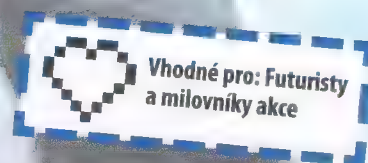
+ Absolutní volnost
+ Vytříbený humor
+ Rozloha měst a jejich možnosti
+ Zábavné mise

− Slabší grafika
− Místy zmatené ovládání

San Andreas se řadí do nové generace her nabízejících desítky hodin zábavy a neskutečné herní možnosti. Je větší, vtipnější a s glancem přeskakuje vysokou laťku kvality celé série GTA.

KONKURENTI: Boiling Point: Road to Hell **8,0** | GTA: Vice City **9,0** | True Crime: Streets of L.A. **8,0**

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Nejdokonalejším nástrojem na světě je naše mysl. Umíme ji však ovládat?

Nedávno jsme slavili přelom tisíciletí, který měl přinést pokrok v oblasti technologií, míru a lidského porozumění. Zatím to však ani s jedním z předsevzetí zemí G8 moc dobře nevypadá. Válka se stala možností, jak si dobře přivydělat, protože současné světové konflikty se vlečou více než americký seriál Báječní a bohatí – a to už je co říct. Autoři Psi-Ops svým počinem problematiku vojenství „naťukávají" – vytvořili akční titul, který není jen o řezbě, likvidaci nestvůr a jim podobných, ale je o lidském myšlení a o tom, že elitní vojáci by měli lépe než kdokoli jiný kontrolovat svou vlastní mysl. Při správném zacházení je nástrojem k nezaplacení.

Žánr Akce **Výrobce** Midway **Distributor v ČR** Neoznámen **Homepage** www.psiopsgame.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 500 MHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 800 MB na HDD **Lokalizace** Neoznámeno **Cena** Neoznámena

Klasik s bradkou

Kdepak atomové bomby a chemické útoky. Zbraně budoucnosti v titulu Psi-Ops připomínají spíše schopnosti starého podrazáka Yuriho z Red Alertu 2. Americká vláda se rozhodla, že pro možnost efektivního boje s terorismem je třeba vojáků vycvičených v ovládání mysli. Telepatie, telekineze (neplést si s televizí a kinem) a schopnost vnímat něčí myšlenky vám možná připadají jako science fiction, ale autoři hry hudbě budoucnosti meze nekladou. Novodobých psychických schopností si užijete víc než dost.

Stejně jako si jich užívá Nick Scryer – hlavní hrdina a člen americké protiteroristické organizace Mindgate. Na amerického drsňáka má tuctové jméno, což však nesmazává jeho kvality po stránce bojových schopností a tolik potřebné image. Svým šarmem a drsností deklasuje většinu současných hrdinů. Jeho profesionální výraz, vyvinuté svalstvo a krátký sestřih svědčí o tom, že Nick Scryer je ideální kombinací neohroženosti, síly a atraktivity. Nejlepší dojem ale vyvolává Nickova decentní bradka, o kterou byste se při dotyku pořezali. Nick je doslova herním ekvivalentem seržanta Horvátha z filmu Zachraňte vojína Ryana (jen má o pár kilo méně).

Nabízí se otázka – proč se narodil člověk se silovými schopnostmi proudového letadla a šarmem Austina Powerse? Přece aby zachránil svět – prosté a tolikrát opakované klišé, že už je trapné. Odpustíme-li však Psi-Ops jeho průhlednost, dostane se nám do rukou výjimečná hra


Nepřítele je občas potřeba vytahat za ouško


Palné zbraně místy hrají jen dekorativní roli


Letající terč je pořádně velký oříšek

s výjimečným zpracováním. Při pohledu do blízké budoucnosti se v rámci odhalení roušky příběhu dozvíme, že palných zbraní se již nevyužívá v takové míře, jak tomu bylo kdysi. Být „in" znamená umět číst myšlenky jiných nebo být s to hýbat předměty na dálku.

Duchovně-technologická revoluce ale má své stinné stránky. Jejích výsledků se mohou chopit i lidé z odvrácené strany společnosti – teroristé, gangsteři a jiní padouši. Jedním z nich je i generál Barret – uznávaná kapacita v oblasti telekineze. Spolu se svou teroristickou organizací chystá atentát globálních rozměrů a hodlá k tomu využít starověkého artefaktu „Monolit". S jeho pomocí by si v jediném okamžiku podmanil celou lidskou populaci. V tom se mu pochopitelně pokouší

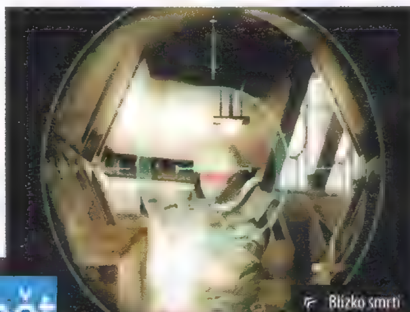
Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech al-Kajdá

Být „in" znamená umět číst myšlenky jiných

zabránit speciální vládní jednotka, jíž jste členem. Konflikt dobra se zlem nabírá závratné rychlosti a ke slovu se dostává excelentní zpracování příběhu a zneklidňující obtížnost…

Tuhý boj

Jelikož ovládání jednotlivých schopností a zbraní je do značné míry komplikované, hra vám bude napovídat formou občasných in-game tutoriálů. Při přechodu do vyššího levelu často dáte svým hráčským schopnostem odpočinout. I když se teď možná bouříte kvůli možnému přerušení dějové linie, věřte, že při nelidské obtížnosti pauzu uvítáte. Není v silách běžného hráče opakovat leckterou scénu počítačové hry patnáctkrát dokola. Bohužel se tak v Psi-Ops děje, a ne jednou. Špičkou ledovce pokoušení hráčovy trpělivosti jsou souboje s bossy a nemožnost uložit hru, kdy se vám zlíbí. Kombinace posledních dvou aspektů je pak doslova smrtící. Představte si, že se svou mizivou schopností vrhat ohnivé koule čelíte mnohonásobně vyspělejšímu bossovi, přičemž hra disponuje jen jednou obtížností – pracovně jí říkám „ultra high violence".


Blízko smrti

Oslnivá hra světel

TELEPATIE A TELEKINEZE – BLUD?

[illegible]

Čert ale vem obtížnost, složité souboje s bossy i komplikované ovládání – hlavní je, že se Psi-Ops skvěle hraje. Děj má spád, nezastavíte se ani na vteřinu a své schopnosti budete používat a střídat jako nikdy v žádné third person akci. Budete pořád v jednom kole, ale nebudete znuděni. Kromě rozmanitého výběru z alternativních bojových postupů, kvůli nimž musíte sbírat PSI energii a lékárničky, se nabízí i možnost využití osvědčeného železa – arzenálu klasických palných zbraní. Kouzlo výjimečnosti a přitažlivosti hry však samozřejmě tkví v netradičních zbraních, které přitom dokonale korespondují s fyzikálními zákony současnosti. Právě tento miniaturní posun ve struktuře herního žánru vyvyšuje Psi-Ops nad všechny průměrné 3D akce.

Jako klíč do promazaného zámku zapadá grafická jízda hry, která již v první scéně zařazuje z neutrálu přímo na rychlostní stupeň číslo pět (důkazem jsou všemožné světelné efekty, detaily a pohledné video animace). Psi-Ops se zkrátka může směle zařadit mezi nejlepší 3D akce tohoto roku.

VERDIKT

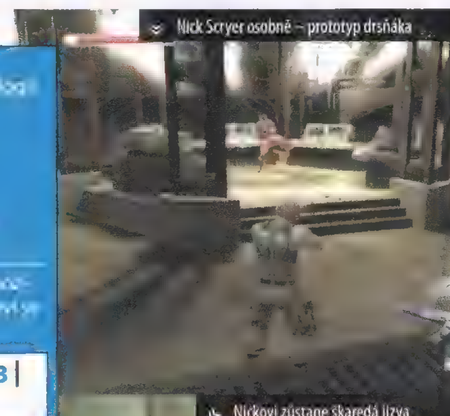
8,2

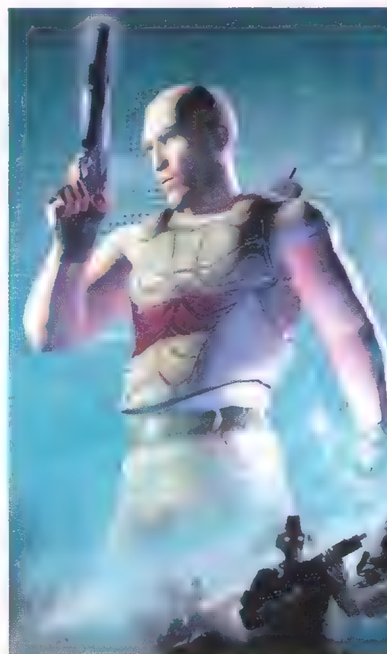
+ [illegible]

– [illegible]

[illegible]

KONKURENTI: Half-Life 2 **9,4** | Max Payne 2 **9,3** | Second Sight **6,9**


Nick Scryer osobně – prototyp drsňáka





Nickovi zůstane škaredá jizva

Restricted Area

Mělo jít o Diablo v prostředí kyberpunku. Sliby a skutečnost ale často nebývají to samé


Vhodné pro: Fandy superrychlé izometrické akce diablovského pojetí

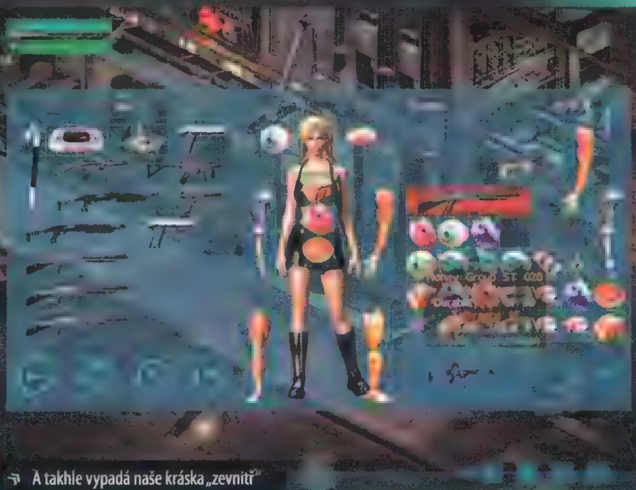
Žánr Akční RPG **Výrobce** Master Creating **Distributor v ČR** Neoznámeno **Homepage** www.ra2083.com **Minimální konfigurace** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 32MB grafická karta, 800 MB na HDD **Lokalizace** Neoznámeno **Cena** Neoznámeno

Udělat pořádné akční RPGčko není snadný úkol. Master Creating se rozhodli, že do žánru převedou komplexní kyberpunkový svět budoucnosti. Riskantní nápad, uvážíme-li, že světu dnes jednoznačně vládne žánr fantasy. Schválně, kolik znáte akčních sci-fi RPGček? Myslím, že většina z nás je dokáže spočítat na prstech jedné ruky. Před dvěma lety se blýsknul povedený Harbinger, ale – jak to tak bývá – rychle zapadl.

Kde to jsme?

V roce 2083. Přesněji na planetě Zemi – zpustošené, otrávené Zemi, kterou pokrývají z větší části poušte a pustiny, kde v chudých příbytcích přežívají už jen mutanti. Jedinou výjimku představují města a oceány. Města se rozrostla do tak kolosálních rozměrů, že se jich postupně mnoho spojilo a vytvořilo dýmem pokryté a neustálým deštěm skrápěné megalopole. Temná budoucnost je zcela ovládána megakorporacemi, zatímco bezradná celosvětová vláda jen tupě přihlíží. Lidé, kteří se korporacím podvolili, se mají dobře, zatímco zbytky se staly vyvrheli, postradatelnými existencemi ve věčném zápase mezi mocnými.

Na druhou stranu, ani megakorporace si nechtějí znečisťovat ruce špinavou prací. Právě v téhle oblasti se otevírá prostor pro různá prapodivná individua, jako jsou bývalí vojáci, rebelové, počítačoví experti a jiní psanci, kteří se nechají najmout na jakýkoliv úkol, za který dostanou zaplaceno. Ostatně, ve světě RA už není žádná fuška dost těžká. Kyberimplantáty, pokročilé zbraně, zvláštní psychické schopnosti, tím vším naši hrdinové vládnou. Pojďme se na ně podívat podrobněji.


A takhle vypadá naše kráska „zevnitř"

Kohopak to tu máme?

Na začátku hry dostanete na výběr ze čtyř postav. Johnson je typický tvrďák, který má rád palné zbraně a důraznou akci. Victoria Williamsová je prvním známým člověkem obdařeným speciálními psychickými schopnostmi, které jí umožňují provádět nejrůznější nadpřirozené kousky. Kenji Takahashi zase představuje v RA vliv východních bojových umění – hrát za něj je možná nejtěžší. A Jessica Parkerová je sice fyzicky nejslabší, ale vnitřně zřejmě nejsilnější postavou celé hry, která neudělá ani krok bez svého věrného drona (viz boxík).

Celkově je výběr postav rozmanitý a řekl bych dostačující. Každá z postav má vlastní příběhové pozadí a zajímavou dějovou linii, která se postupně proplete i s dalšími hlavními a vedlejšími postavami. Všechny charaktery se ve hře setkají, rozhodně se vyplatí dohrát hru za každý z nich zvlášť. Často také v předělových animačkách (ne moc kvalitních) dostanete na výběr mezi různými dějovými zvraty, což je dobré zpestření. Navíc, každá z postav si zakládá na jiném stylu boje. Zatímco Johnson symbolizuje hrubou sílu, Victoria je dítko hravé přírody s neuvěřitelným nadáním, Kenji vládne svým mečem a tělem a Parkerová zase intelektem a schopnostmi (a doprovodným dronem).

Herní mechanika

Princip hry je postaven na totožných základech jako oba díly Diabla. Dostanete postavičku, se kterou procházíte levely a plníte zadané mise (většinou zabij, znič, nebo získej), získáváte zkušenosti (plus peníze a předměty, haldy předmětů!) a vylepšujete postavičce vlastnosti. Na první pohled nic komplikovaného. Jenže to by to nebylo RPG. Strom dovedností je v RA velmi detailní a zajímavý, je lepší si ho zpočátku pořádně prohlédnout u každé postavičky a dobře si rozmyslet, jakým způsobem se budete chtít vyvíjet. Může vás to stát spoustu trápení v jednotlivých fázích hry. Stejně jako důmyslné rozdělování bodů mezi jednotlivé atributy. Postup na další level je v RA vyvážený, nijak rychlý, ale nijak pomalý – přesně takový, aby vás nutil hrát stále dál.

Samotná herní akce je rychlá, místy až zběsilá. Neustále musíte být v pohybu. Nikdy není dobré, stejně jako v Diablu nebo jiných podobných hrách, nechat se obehnat a uvěznit ze všech stran nepřáteli. To se rovná jisté smrti i se silnější postavou. Ovládání je jasné, snadné a pochopitelné, rychle se do něj dostanete a navíc je možné si jej podle svých představ upravovat. Ostatně jako všechno v Restricted Area. Do vašich postaviček můžete doslova narvat všelijaké bio- a kyberimplantáty. Můžete jim měnit nohy, ruce, mozek, srdce, prostě všechno. Získají tak na schopnos-

Inspirace

Blade Runner – Z jednoho z fundamentálních děl kyberpunkového žánru (počínaje knihou přes film až po hru) si Restricted Area vypůjčila především neopakovatelnou atmosféru gigantického města budoucnosti. Místa, kde jediný lidský život představuje jen pramalou hodnotu oproti informacím, o které mezi sebou bojují obrovské megakorporace.

Diablo – Tak tady je vše více než jasné. Z obou dílů Diabla si RA vypůjčuje především herní princip. Totálně zběsilá akce, v níž musíte kosit všechno kolem sebe co možná nejrychleji a stále se prodírat vpřed. Přesně o to jde i v RA, jen vám k tomu dají trochu odlišně pojmenované prostředky.

Fallout – Mnoho lidí říká, že RA nemá z Fallouta vůbec nic a je urážkou této klasiky s ní RA vůbec spojovat. To ale není zcela pravda. Není to urážka a lze zde najít jistou inspiraci. Ne v samotných herních principech, ale spíše v předloženém světě jako celku a opět i v atmosféře. Neopakovatelným pouštním dálavám z Falloutu se sice RA se svými malinkatými písečnými pidilevely nemůže vyrovnat, ale první pocit je do značné míry stejný. Podobně jako z mutantů, podzemních výzkumných laboratoří a dalších prvků hry.

Matrix – V neposlední řadě je v RA patrná i lehounká inspirace Matrixem, ať už jsou to latexové oblečky Jonhsona a Victorie, pan Smith nebo jiné prvky světa a příběhu. Kyberpunk jakožto žánr stále má své příznivce, a je jen dobře, že mezi ně patří i někteří počítačoví vývojáři.

Video ze hry najdete na DOUPĚ DVD

Petr Urban, stálý spolupracovník Doupěte
Vášnivý sběratel krabiček od sirek


Tři tlusťoši a jedna blondýnka

pohledu je vizuální (2D) stránka RA velmi zdařilá. Světla svítí, časticové efekty prskají, mlha se valí, déšť padá z nebe, grafika samotných levelů je pohledná, ve vysokém rozlišení a navíc perfektně do detailu propracovaná. Až na pohyby postaviček, které jsou bohužel poněkud kostrbaté a neumělé. Ale to už je úděl izometrických RPGček. Co bych neměl opomenout zmínit, je multiplayer dostupný v kooperativním módu.

Zajímavá je i interaktivita prostředí, kdy různé bedny (ó ty bedny, jsou všude! Znáte snad nějakou hru, kde bedny nebo barely nejsou? Tady je obojí. Alespoň k nim přidali palety), barely atd. lze pohybem postavičky různě posunovat a případně demolovat střelbou. Škoda je, že zatímco vaše střely bedny zadrží, střely nepřátel jimi projdou jakoby nic, takže interaktivita prostředí ztrácí na funkčnosti. První malá chybička. Nicméně levely nevypadají tak pustě a prázdně, ohňostroje barelů jsou navíc zábavné. Postupem času vám začnou kobky stejně připadat poněkud stereotypní (přestože jsou náhodně generované, podobně jako v případě o tolik slavnějšího Diabla). Věčné procházení městské „základny" časem také omrzí, přestože se sem tam objeví nová postava se zajímavými informacemi. Vše se děje stále dokolečka. Nepříliš časté dialogy jsou naštěstí alespoň okořeněny nějakým vtipkem.

tech i atributech, existují různé sety předmětů, předměty, do kterých lze vkládat jiné předměty. RPG hračičkové si jednoznačně užijí.


S doktorem si moc nepokecáte, leda když je na mol

Bohaté prostředí

Designéři hamburské společnosti Master Creations se nechali inspirovat klasikami, jako jsou u nás nepříliš známé „papírové" RPG hry Cyberpunk a Shadowrun, povědomější jsou už kupříkladu filmy Blade Runner, Terminátor a samozřejmě i Matrix. Z mnoha různých vlivů nesmíme opomenout ani otce kyberpunku, spisovatele Williama Gibsona a jeho román Neuromancer. Už samotný výčet dává tušit, jak asi přibližně hra vypadá.

Restricted Area z technologického hlediska staví na enginu IRIS, který vývojáři propagují jako „nejpokročilejší a nejrychlejší engine, který kdy byl pro izometrickou hru napsán". Ani jedno, ani druhé není docela pravda, nicméně připouštím, že IRIS podává velmi solidní výkon a i z dnešního (3D)


Kolem téhle lodi budete utíkat ještě mockrát

Tupci a tupčata

Největší výhrady lze ale mít k umělé inteligenci a počítačovým panáčům vůbec. Inteligence je, vzhledem k pravoúhlému stylu levelů, vyloženě nedopracovaná. Skrze dveře se za vámi jednotka prostě nevydá, ani kdyby dělala nevím co. Musíte ji sami navést. Což se na jednu stranu hodí, protože si nepřátele můžete tahat ven po jednom a postupně s nimi konzultovat otázku jejich další existence na tomto světě.

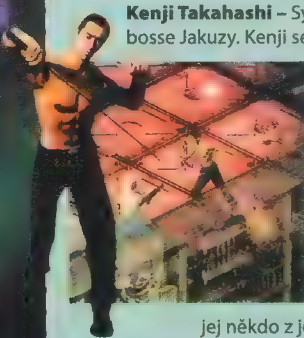
HLAVNÍ POSTAVY



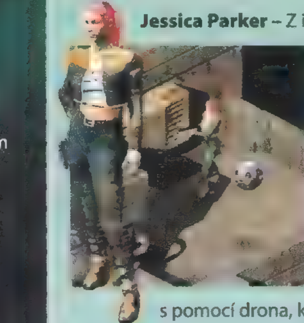
Johnson – Bývalý člen vládních zásahových jednotek, které měly vládě zajistit kontrolu nad mezinárodními společnostmi. Jak je vidět, nepovedlo se, a Johnson si tak musí hledat práci u svých bývalých nepřátel. Stal se profesionálním kriminálníkem.



Victoria Williams – První známý člověk na Zemi, který vládne tak mocnými psionickými schopnostmi. Jedná se o určitý druh mentální magie. Když byla malá, unesla ji korporace Osaki a dlouhá léta ji zkoumala. Teprve až bylo Victorii dvacet let, podařilo se jí utéct. Osaki se jí ale nevzdává. Mimochodem, Victoria má tak trochu zvláštní vztah s Johnsonem.



Kenji Takahashi – Syn mocného bosse Jakuzy. Kenji se svého otce pokusil zabít, ale neuspěl. Proto nyní musí prchat, Jakuza se ho snaží zabít. Na přesné okolnosti incidentu si nevzpomíná, ale věří, že jej někdo z jeho blízkých zradil. Loajální, čestný a velmi... odlišný člověk.



Jessica Parker – Z informačního trestného činu ji poprvé obvinili ve třinácti letech a od té doby to s ní jde od desíti k pěti. Dlouhá léta strávila ve věznici, ale s pomocí drona, kterého si sama sestrojila, se jí podařilo uprchnout. Musí se schovávat, kde jen se dá. Naštěstí ji dron všude chrání.

VEDLEJŠÍ POSTAVY



Marc – Postava, kterou ve hře potkáte jedinkrát, a to hned na začátku. Řekne vám co a jak a pak se znenadání vypaří. Trochu jako Desperado.



Doktor – Sice vám to nikdy nepřizná, ale ve svém oboru patří mezi nejlepší. Obchody mu šlapou a nemůže si na nic stěžovat. Dokonce si pořídil vlastní sestřičku.



Dee – Drsná holka, která pod kabátem skrývá ty nejmocnější zbraně, jaké jsou ve městě k sehnání. Povídá se, že se jednou pár bloků od ní objevili dealeři zbraní z Ruska. Nikdo dodnes neví, co se s nimi stalo.



Jason – Věčně nosí otrhanou pilotní kombinézu a pokuřuje před svým strojem, takže ho určitě neminete. Zažil už toho nepočítaně, takže si můžete být jistí, že vás doveze přesně tam, kam potřebujete.



Shakir – Shakir má prý prsty ve většině nelegálních aktivit, které se ve městě dějí. Ostatně, kde jinde by bral peníze na své půjčky. Potřebujete-li peníze, jděte za Shakirem. Jinak se mu ale raději vyhýbejte.



Arthur – Arthur je zvláštní postavička. Věčně se válí u popelnice v sešlých hadrech a vypadá, že každou chvíli umře. Proto na něj každý kolemjdoucí kašle, a Arthur tak má často šanci zaslechnout všelijaké věci.



Mr. Smith – Značně matrixovská postavička je hlavním zdrojem nahodilých úkolů a misí. Když se jim budete líbit, najmou si vás. Když ne, držte se raději dál a zbytečně neopruzujte.



Jenny – Sladká, přírodou a plastickými chirurgy vřele obdařená Jenny vám za správné peníze dá cokoliv, co jen budete chtít.



Funkce zoomování se přece jen občas hodí



Na poušti se líhnou i takovéhle vychrtlí zlobivci, a že jich je!



Kouzlení mám nejradši

Vyčištěno, bedýnky jsou probrané, tady už nic nezbývá

Na stranu druhou se jedná o chabou berličku místy přehnané obtížnosti. Ta mi připadá poněkud nevyvážená, v každém případě je nutné si rozvoj postavy do detailu plánovat - stačí drobné zaváhání, a už se vezete.

Také co se týče variability nepřátel, není na tom Restricted Area proti svým fantasy kolegům právě nejlépe. Většinu hry se opakuje několik typů mutantů, kyborgů a domorodých válečníc, případně obrů, liší se pouze levely. Neříkám, že nepřátelé nejsou zajímavě provedení, jen je jich na můj vkus málo a hlavně jsou značně podobného typu. Kdyby jen tvůrci zapojili víc fantazie, mohli jsme tu mít desítky různorodých nepřátel odlišných tvarů a schopností. Nedostatek lehounce vynahrazují bossové (opět jich je ale málo).

V Německu už si Restricted Area užívají přes šest měsíců, německá verze byla ze zřejmých důvodů vypuštěna dříve. Zbytek světa musel čekat do dnešních dnů. V klíně mu přistálo zajímavé, kyberpunkové a především velmi akční RPGčko, které si jistě najde spoustu příznivců, ale klasiku žánru nepřekoná. Ne proto, že by se svým vzorům nebližilo herním systémem, ten je zcela v pořádku. Chybí hutnější obsah, na který by však vývojáři potřebovali spoustu dalšího času.

VERDIKT 7,3

+
- Pořádný kyberpunk
- Grafické zpracování
- Akce, akce, akce!
- Spousty předmětů a vylepšení

–
- Časem stereotypní
- Za jednu postavu příliš krátké
- Zpočátku nepřehledný vývoj postavy
- Nepovedený dabing

Restricted Area mě zpočátku překvapila a pěknou chvíli i dobře bavila. Jenže postupem času je jasné, že na Diablo 2 prostě nemá.

KONKURENTI: Harbinger **7,0** | Diablo 2: Lord of Destruction **9,0** | Divine Divinity **8,0**

Juiced

Vhodné pro: Příznivce vysokých rychlostí a dopravních přestupků

Demoverzi najdete na

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte

Žánr Pouliční závody **Výrobce** Juice Games **Vydavatel** THQ **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.juiced-racing.com **Minimální konfigurace** Procesor 900 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2,6 GB na HDD **Lokalizace** Titulky **Cena** 999 Kč

Malý David v souboji s velkým Goliášem?

Představte si závodní hru, která chce udělat díru do světa. Má nápad, slušné technické zázemí, nabízí široké spektrum obyčejných i zdánlivě nedosažitelných automobilů, které přímo volají po vylepšení. Mnohým z vás se před očima zjeví nedávný trhák Need for Speed Underground 2. Mně se připomenou chvilky strávené u Juiced.

Ilegální závody

Juiced se od svého velkého vzoru příliš neliší. Ve hře se stanete aktivním účastníkem pouličních závodů. S vidinou velkých peněz a adrenalinu v krvi si vyberete první starou herku, v garáži ji přetvoříte v provozuschopný vůz a vyrazíte do závodu. První vydělané peníze vložíte do oprav a upgradů, v pozdějších fázích hry budete za nemalý obnos organizovat vlastní závody. Nic ale nejde tak jednoduše, jak by se mohlo z řádků recenze zdát. Za každým úspěchem je velká porce práce.

Autoři se snažili o dokonalé skloubení závodní hry a managementu. Nestačí jen jezdit a vyhrávat, to je jen špička ledovce. Být nejlepší znamená také jezdit v kvalitním a dobře poskládaném automobilu. V cestě za dobrým vozem poslouží autobazar, v němž postupně nalézáte nové nebo již použité automobily na prodej. Nabídka se často aktualizuje, což navozuje pocit skutečného lovce pokladů.

Pobyt v garáži, při němž vybíráte díly na zlepšení výkonu či jen zefektivnění vizáže, je také působivý. Rozhodně máte z čeho vybírat – přes sto náhradních dílů a autodoplňků renomovaných značek je už sortiment pro leckterého puntičkáře.

Hojného obsazení se dočkaly i automobily. V místní garáži se shromáždilo rovnou dvaapadesát kousků věhlasných jmen. Začínáte s vozy, které vídáte běžně na ulici (Honda CRX, Fiat Punto, Ford Focus atd.), a snažíte se vyšplhat v kategoriích až na místa nejvyšší (Dodge Viper, Ford Mustang z roku 67). Kategorií je celkem osm, přičemž v kariéře začínáte od nejnižší. Každá z nich se vyznačuje výkonnostním omezením. Do osmé smí vozy s výkonem 0–199 koní. Jakmile budete mít být o jednoho lichokopytníka silnější vůz, jste bez pardonu ve vyšší



Na mobilu máte uložený zprávy



Někdy je auto hezčí než kterákoliv slečna



Pohled na závodní město

Jsem malý, ale šikovný

JUICED VS. NFSU 2

Grafika	6/10	9/10
Zvuk	6/10	7/10
Hratelnost	8/10	8/10
Multiplayer	10/10	9/10
Možnosti	8/10	8/10
Zábava	8/10	7/10
Realističnost	4/10	2/10
Charisma	6/10	8/10
[illegible]	[illegible]	[illegible]



Staré automobily nesmí chybět

kategorii. A zatímco auto o hraničním výkonu 199 koní je nejlepší v osmičce, nepatrně silnější motor (202 koní) je beznadějně nejhorší v sedmičce. Nezbude vám než taktizovat a být opatrný nejen na trati, ale i při ladění výkonu.

(Ne)volnost pohybu

Juiced překvapuje volností pohybu. V samotných závodech je tento pojem tabu, avšak jinak volnost pocítíte. Coby závodník na volné noze si můžete libovolně vybírat ze všech typů závodů. Máte k dispozici kalendář, v němž je kompletní rozvrh akcí. Některé jsou zdarma (= menší hlavní výhra), některé vyžadují vstupné. Málo hazardu? Můžete se individuálně vsadit s kterýmkoliv jezdcem. Výhodou sázek je, že nemusíte dojet první, nýbrž „pouze" před protihráčem-sázkařem. A co když nemáte auto, respektive peníze na opravy?

Nemáte opravené auto? Dívejte se a vsaďte si!

Závodům lze pouze přihlížet a vsázet na jezdce.

Až začnete vydělávat, peníze se budou hrnout jedním přívodem sem, druhým zase ven. Čím víc jezdíte, tím větší potřeby má vaše garáž. Záměrně říkám garáž, nikoli auto, protože po určité době můžete vlastnit více vozů.

Jste vedeni coby tým, postupem času se vám budou ozývat zájemci na místa spolujezdců. Musíte je patřičně vycvičit, aby se mohli účastnit prestižních týmových závodů, v nichž jde o velké peníze a respekt.

Respekt není jen strmě rostoucí křivka. Záleží na vaší momentální formě. Když odjedete závod s maximálním přehledem a velkým náskokem, přibude vám pekelná porce bodů. Budete-li neustále narážet do soupeřů nebo dojedete se zpožděním jako české vlaky, budete se muset smířit se záporným hodnocením. Respekt však není univerzální hodnotou, jinak vás vidí tým, který jste několikrát porazili, jinak favorité okruhů. Týmů je hned osm, máte se tedy stále proč snažit.

Jednotlivé týmy hrají v Juiced důležitou roli. Každý z nich má v rozsáhlém městě vlastní teritorium, stejně jako vy. Můžete jako kdokoli jiný pořádat závody – normální okruhové, z místa na místo, týmové závody, předváděčky (ukazujete naučené triky) a v neposlední řadě sprinty, známé z Need for Speed Underground. To vše na bezmála stovce tratí.

Konečně na trati

Vyřídit veškeré mimozávodní věci tak není jen tak jednoduché, hru to však rozhodně obohacuje. V praxi navíc není výše uvedené organizování



Ukázkový smyk

MÁLEM NEVYŠLO





TUNINGUJI, TUNINGUJEŠ, TUNINGUJEME





Určitě má plyn až na podlaze

a taktizování dlouhé, maximální čas je věnován samotnému závodění. Dojmy z trati jsou vesměs kladné, ale ani Juiced není dokonalý.

Překvapilo mě odlišné chování každého z vozů. A když ne na suchu, tak na mokré vozovce rozhodně. Šokem byla i fyzika jednotlivých automobilů. Když hra vznikala, spousta prvků ji předem řadila do kategorie tuctových arkád. Omyl, přátelé. O věrné simulaci nemůže být ani řeč, přesto Juiced nabízí vyvážený mix. U každého z automobilů poznáte, zda má náhon na zadní, přední, nebo všechna čtyři kola. Je tedy jasné, že přidání plynu v zatáčce u auta se zadním pohonem znamená hodiny. Přetáčivost, nedotáčivost, i s takovými pojmy se musí počítat. V přímém srovnání s Need for Speed Underground 2 je plus na straně Juiced.

Naopak výtky zaslouží model poškození. Když se řeklo Juiced, okamžitě se mi vybavilo věrnější NFS se zničitelnými auty. Pravda je bohužel jen poloviční. Crash testy prošla řada vozů a drtivá většina z nich také pošla. Ale jakým způsobem? Narazím do překážky, zmuchlají se nejprve všechny části kapoty. Do jisté míry věrné. Jakmile má přijít technická porucha, způsobená vlivem havárie, stane se vždy to samé. Zkrátka a dobře, poruchovost je předem daná a model poškození vždy začíná únikem nitra a končí zablokováním kol. Pokaždé to samé, ať bouráte sebevíc originálně.

Chování soupeřů je progresivní. Čím rychlejší jste, tím rychlejší jsou i oni. Adrenalinové závodění s rovnocennými soupeři nemá zejména v prvních hodinách chybu, a ačkoliv jsou oponenti jinak neomylnými roboty, v průběhu závodu se pletou a bourají. Po pár hodinách hraní ale přijdete na jejich slabiny a vítězství je pak projížďkou na kole. Bohužel i velkou nudou.

Záchranou by mohl být multiplayer, který jsem ale neměl možnost vyzkoušet. V české review verzi byl obsažen, avšak v době recenzování nebyl pro online hraní nikdo k dispozici.

Barvami připomíná Juiced dětské omalovánky

Zajímavě nicméně zní možnost hrát po internetu kromě obyčejných závodů i kariéru. V té dokonce budete moci vyhrávat i prohrávat svá drahocenná auta, takže o zábavu bude jistě postaráno.

Cílová rovinka

Graficky je Juiced na šikmé ploše. Pohled na trať plnou aut mi připadal jako listování dětskými omalovánkami. Vše je laděno do pestrých barviček, což působí dětsky, zatímco Need for Speed Underground 2 si zachovává svůj dospělý charakter. Když opomenu barvy a zhodnotím ryzí zpracování, musím opět zařadit Juiced až za odvěkého soka. Ani čtyřnásobný anti-alising nedokáže vyhladit obraz natolik, abych měl pocit, že nehraji na PlayStationu. Textury sice mají přijatelné rozlišení, horší je to už s objekty, na nichž jsou umístěny. A to nemluvím o okolních přihlížejících, kteří jsou složení z ohavně velkých čtverečků. Jako celek působí grafika lehce nadprůměrně, a to jen díky úžasným odleskům vody a kvalitním modelům aut.

O svých kvalitách vás nepřesvědčí ani ozvučení. Většina vozů zní podobně a ve stylu „tahání kočky za ocas". Bolístky léčí hudební doprovod, jehož kvalitu můžete přímo ovlivnit koupeným rádiem. Jestliže vám autíčko hraje hodně nahlas, máte více respektu. To je zákon tuningu.

Shrnutí není jednoznačné. Juiced přináší do světa motorismu nové nápady a některé staré, zato osvědčené. Managementová složka je spolu s vylepšováním auta příjemným zpestřením. Nic ale není perfektní a ani Juiced se chybám nevyhnulo. Přesto si pozici vedle Need for Speed Underground 2 tvrdě vybojovalo a mělo by si ji na dlouhou dobu udržet.

VERDIKT

7,1

\+ Starost o vlastní stáj
Množství nových nápadů
Nespočet aut a náhradních dílů

− Po určité době omrzí
Slabší AI oponentů
Dětská grafika

Kvalitní hra, rozdělená na dvě části. Management je vynikající se spoustou nových nápadů, závodní složka průměrná. Nepřekvapila, ani nezklamala.

KONKURENTI: Need for Speed Underground 2 **9,3** | Colin McRae Rally 2005 **8,2** | Mercedes-Benz World Racing **6,0**



Velká soutěž CD PROJEKT DOUPĚ

Vyhrajte jednu z 20 cen Juiced!

Letní prázdniny si můžete zpestřit nejen čtením dvojčísla Doupěte, ale také výhrou v soutěži, kterou jsme pro vás připravili ve spolupráci s českou distribuční společností CD Projekt. Vyhrát v ní můžete celkem 10 originálek a 10 plakátů závodní hry Juiced. Stačí odpovědět na tři jednoduché otázky (odpovědi jako vždy najdete v naší recenzi) a pak jen věřit paní štěstěně, že se tentokrát usměje právě na vás!

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo Juiced. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „Juiced"). Odpovídat můžete také formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOJUI mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DOJUI 1A2A3A Adam Novák.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 30. července 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce jedné z cen vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu www.doupe.cz a posléze také na stránkách papírového Doupěte.

1) Disponuje hra Juiced modelem poškození?

a) Ano
b) Ne

2) Který vydavatel se po mnohých peripetiích zasloužil o vydání hry Juiced?

a) THQ
b) Acclaim
c) Take Two

3) Jaká je doporučená maloobchodní cena hry Juiced?

a) 1 599 Kč
b) 999 Kč
c) 599 Kč

HODNOCENÍ DOUPĚTE 7,1

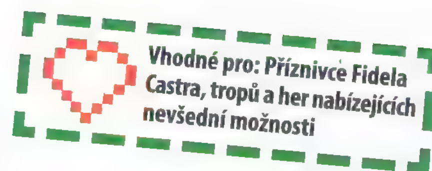


Kvalitní hra, rozdělená na dvě části. Management je vynikající se spoustou nových nápadů, závodní složka pouze průměrná. Nepřekvapila, ani nezklamala.

Doporučení redakce Doupěte: Ilegálním závodům se věnujte pouze na svých počítačích!

Boiling Point: Road to Hell

Výjimečný koktejl žánrů z banánové republiky



Žánr RPG **Výrobce** Deep Shadows **Vydavatel** Atari **Distribuce v ČR** US Action **Homepage** www.atari.com/boilingpoint **Minimální konfigurace** Procesor 2 GHz, 512 MB RAM **Lokalizace** Titulky **Cena** 299 Kč

Současný hon tvůrců za realistickou grafikou, fyzikou a uvěřitelným vyzněním her se podobá soupeření světových velmocí o dobytí kosmu za studené války. Při pohledu na celé spektrum počítačových her si však nelze nevšimnout, že za technologickou kulisou jen zřídkakdy nalezneme realistický příběh ve věrohodném herním světě. Například celý žánr RPG se zuby nehty drží za hranicemi sci-fi a fantasy. Fantastické světy vítězí nad realitou možnostmi a atraktivitou – meče, ať světelné či rezavé, fungují jako magnet na hráče znuděné všedním životem. Ukrajinský tým Deep Shadows, jehož zakladatelé jsou bývalými členy studia GSC Gameworld, však s grácií dokazuje, že i svět bez draků a kyborgů má co nabídnout.

Zatímco GSC již třetím rokem dokončuje postapokalyptické akční RPG Stalker, jejich vlastní odpadlíci z něj převzali řadu nápadů a použili je v hybridním organismu, který nelze se stoprocentní přesností zařadit do žádné žánrové škatulky. Boiling Point (původním názvem Xenus) nese stopy klasického RPG s plněním úkolů i vývojem postavy, akční střílečky i Grand Theft Auta, kdy jsou dopravní prostředky nezbytnější než deodorant v letních parnech. Předně je zde ale obrovský, (ne)uvěřitelný svět zabírající 625 čtverečních kilometrů. Pokud bude takto vypadat radioaktivní Zóna ve hře Stalker, úspěch je zaručen.

který nepoutá hráče na hlavní linku, jež se přihlásí pouze ve zlomových okamžicích, a dává prostor desítkám postranních úkolů. Boiling Point čerpá svou sílu právě z nenásilného cestování rozlehlou krajinou, objevování neznámého a pendlování od NPC k NPC. Obdivovatelé silných příběhů zde svůj svatý grál nenaleznou. Analogie se třetím dílem ságy The Elder Scrolls, Morrowindem, je více než příznačná, ačkoliv se obě hry odehrávají v diametrálně odlišných prostředích.

Fiktivní jihoamerická země Realia, atraktivní novinářka, jejíž investigativnost by jí záviděli i autoři Blesku, a rozlézající se podsvětí – smrtící kombinace vedoucí až k únosu dívky. Saul Meyers, otec a bývalý voják s tváří herce Arnolda Vosloo (Imhotep z Mumie), si proto balí čisté spodky, pistoli a vydává se vstříc zaostalé banánové republice. Hlavní město plné civilistů, jejichž životním cílem je pokřikovat na cizince „El gringo!", nabízí pouze další otázky. Má v únosu prsty všudypřítomná mafie? A co znamená úlomek kamenné desky, poslední předmět po zmizelé dceři? První kroky vedou do kanceláře lokálních novin, ovšem zde nastává první zádrhel, šéfredaktor chce za informace tvrdě zaplatit.

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

Celá mapa měří napříč přibližně 25 kilometrů, přičemž se jedná o REÁLNOU jednotku

Zdání klame

Road to Hell bohužel dokáže odradit prvním dojmem. Grafika počátečního města se blíží budgetovým titulům, stejně jako cena, kterou český distributor US Action usadil na lidových 299 Kč. Nicméně za tváří ohyzdného zvoníka se skrývá ryzí charakter. Hranatá města brzy vystřídá džungle, jež snese plné srovnání s Far Cry, a to ještě není nic proti mamutímu záběru hry, kde si přijde na své téměř každý.

Příběh reaguje na epické peripetie a dějové opusy konkurence a je jednoduchý jako myšlení kolumbijského drogového dealera. To překvapivě nahrává volnému stylu hry,

Krádež? Vražda? A máte na to?

Peníze hýbou světem a nejen tím naším. Takřka každá informace ve hře si žádá tučný úplatek. Tu musí Meyers podmáznout policejního ředitele, tam starostu,

Náhodou jel kolem někdo z FBI a měl tak pěkné auto...

Džungle místy bere dech

Jestlipak u benzinky vedou Doupě?

Píchnuté kolo, proto ta opilá jízda


Tak poletíš, nebo ne?


Letecký kurz

suverénně největší nároky však mají drogoví baroni. Z něčeho musí žít i hráč, respektive jeho bojové vybavení, a tak se získávání financí stává hlavní náplní hry bezprostředně provázanou s herními úkoly. Počet nepovinných misí šplhá do desítek a je nemožné splnit je všechny na jeden zátah. V Realii se totiž dělí o moc hned několik frakcí a funguje zde klasické schéma „přítel mého nepřítele je mým nepřítelem".

Úkoly se často střetávají v neřešitelných konfliktech, kdy dvě skupiny zadají vzájemné vyhlazení svých základen a je nutné se rozhodnout, komu přiřkneme své sympatie a pistoli k dobru. Autoři ozvláštnili hru zařazením rovnou sedmi ideologických tříd, přičemž jejich diferenciace není zdaleka černobílá, jak je zvykem. Komunističtí partyzáni bojují proti vládě, stejně jako mafie, která navíc soupeří s rozmáhajícími se bandity. Skryté válce nezúčastněně přihlížejí civilisté a indiáni (proč je nepřesvědčit o ideálech socialismu?), ovšem když si je znepřátelíte, můžete přijít o cenné informace. Výborný sociální model by si nicméně zasloužil většího uplatnění a spojení s příběhem, kdy by se hráč například mohl stát vůdcem jedné z frakcí. Takto jsou úkoly laděny výhradně stylem zadání – splnění – výplata a v pozdějších fázích již mírně zabíhají do stereotypu.

Klaustrofobikův sen

V Boiling Point přestávají existovat lokace jako samostatné celky pospojované nahrávacími obrazovkami a ožívá zde obrovský, ničím neomezený svět. Ten se do paměti načítá postupně v průběhu hraní, tedy podobným způsobem, kterým se chvástá Epic se svým enginem Unreal 3. „Bezešvé" prostředí dává hře punc komplexnosti a pocitu z opravdového života, zároveň však odsouvá na vedlejší kolej hráče s méně než 1 GB RAM. Technologie ještě viditelně nevyzrála a nabízí se otázka, zda skutečně mělo smysl vyměnit občasné načítání oddělených zón za časté chvíle, kdy harddisk chrčí tempem Geigerova počítače po výbuchu atomové bomby.

Majitelé silného železa si však mohou plnými doušky vychutnat krás Realie, která zahrnuje pár civilizovaných metropolí obklopených tropickou džunglí plnou povstaleckých základen, policejních hlídek nebo drogových překladišť. Celá mapa měří napříč přibližně 25 kilometrů, přičemž se jedná o REÁLNOU jednotku. Jízda z jednoho konce na druhý je tak otázkou několika desítek minut a o cestě pěšky prakticky nemůže být řeč. Dojem živého světa rámuje střídání počasí, denních cyklů, ale i titěrné detaily, kdy si to na cestě mezi sebou rozdávají znepřátelené skupiny a hráč je rád, když nezraněn projede kolem.


Opravit auto a fofrem!

Po Realii se potulují také obezřetné hlídky. Když na vyzvání nezastavíte a neprokážete se sympatiemi k dané frakci (nebo jednoduše nevytáhnete šrajtofli), spustí se nelítostná palba. Plakáty Che Guevary v doupatech partyzánů


Škoda, že ještě nemám pilotní průkaz




Vrtulníky brzy spadnou kvůli nedostatku paliva

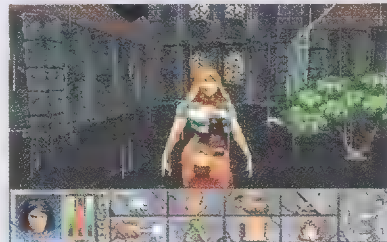
BUGŮ JAKO NA HMYZÍ FARMĚ

Slangový výraz bug (hmyz) byl poprvé použit roku 1945 ve spojení se závadou na reléovém počítači Mark II Aiken. Tehdy se mezi jednotlivá relé skřípla jediná můra, ovšem dnes jsme svědky celé záplavy bugů. Pojďme si představit ty nejpostiženější hry, ke kterým se řadí i Boiling Point.

The Fall: Last Days of Gaia
Postapokalyptické RPG ve stylu Falloutu má ve světě vyjít co nevidět, ovšem v Německu se již hra nějakou dobu prodává. Za průtahy s anglickou lokalizací můžeme jen děkovat, původní verze obsahuje tolik chyb, že je hra téměř nehratelná. Němci v tomto případě poslouží jako vítaní betatesteři :-).



The Elder Scrolls: Daggerfall
Ačkoliv bugy provedly nájezd na celou sérii The Elder Scrolls, suverénně nejkritičtější situace nastala v případě druhého dílu. První verze nebylo možné díky chybám vůbec dohrát a byly zde dokonce bugy, kterými bylo nutné obejít jiné bugy.



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Čerstvá památka hmyzí invaze. Ačkoliv zde situace nebyla tak tragická, stejně jako v případě RPG Daggerfall bylo k dohrání nutné aplikovat náhradní postupy. Tentokrát však jen stačilo zadat několik příkazů do systémové konzole.







Vrtulník naboural do prázdna

NENÍ DŽUNGLE JAKO DŽUNGLE

Far Cry
Zatím nejvěrnější zpracování džungle předvedl německý Crytek. Nebýt hordy mutantů a po zuby ozbrojených žoldáků, jednalo by se o vydařený simulátor dovolené v tichomoří.



Vietcong
Český Vietcong stylizoval džungli do smrtícího úkrytu pro stovky špičatých klobouků. Grafika nebyla bezchybná, ovšem své kouzlo pralesu dodal všudypřítomný život – ptáci, říčky apod. Jen ty koridory omezené zelenou stěnou zde být nemusely.



Pitfall
Plasticky vymodelovaná kůra stromů, věrná simulace padání listí, nad tím vším ohrnuje Pitfall z roku 1982 nos. Na zobrazení džungle tehdy stačilo několik pixelů. Základem byla totiž hratelnost spolu s pekelnou obtížností a hrou na čas.



nebo polorezavá auta, jimž v noci svítí pouze jedno světlo, jen dotvářejí příznačnou atmosféru tropického zapadákova. Autoři jdou dokonce tak daleko, že lze propadnout alkoholismu nebo získat návyk na léky, které pak přestanou zabírat.

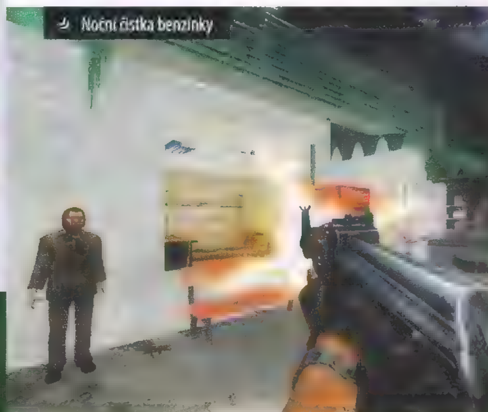
Po svých by si Meyers rychle prošoupal podrážky, i kdyby byly od Bati. Automobil se v necivilizované džungli stává věrnějším přítelem než toaletní papír při požití zdejší stravy. Jsou zde rozklepané hromady plechu nápadně připomínající českou Škodu 120 nebo obdoby vojenských Hummerů. Auto slouží jednak jako nutné přibližovadlo, univerzální prorážeč vojenských zátarasů nebo jako podržtaška váhově omezeného inventáře. Je ovšem nutné o něj pečovat, opravovat poškození, doplňovat benzín a čile měnit pneumatiky v případě píchnutí. Každé vozidlo lze jako v reálném světě utopit nebo jednoduše roztřískat, a pokud se tak stane, hajdy deset kilometrů do města pěšky, neopatrný hráči.



Lokální překupníci zbraní

I prkenná značka zdemoluje automobil s důkladností betonového zátarasu

Autoři korunovali mohutný záběr hry možností naučit Meyerse řídit vojenská vozidla, čluny nebo pilotovat letadla. Po nalezení potřebných manuálů hráč absolvuje u instruktora několik jednoduchých testů a virtuální řidičák je v kapse. Ovládání je přehledné, nesnaží se suplovat specializované simulátory a tíhne spíše k arkádě, což vede k použitelnosti všech strojů a především k zábavě, která je hlavní devizou hry.



Noční čistka benzinky

BRILANTNÍ ORIENTACE

V rozlehlém světě Boiling Point by se ztratili i cestovatelé Zikmund s Hanzelkou, nebýt propracované databáze úkolů a interaktivního kompasu, který nás vždy dovede spolehlivě k cíli. Virtuální deník eviduje všechny rozhovory, důležité lokace a dokonce i seznam všech osob, se kterými hráč mluvil, včetně jejich portrétu. Řada RPG ze staré školy by se mohla učit.

Doom do tropů nepatří

Ačkoliv se hra na většině obrázků prezentuje jako akce se zbraní křečovitě nasazenou před výhledem, tvoří přestřelky pouze doplněk spojený především s násilně laděnými úkoly. Nepředvídatelně se chovající umělá inteligence bohužel vylučuje jakýkoliv stealth postup, a tak se na čistky hodí chodit pouze ve dne, v noci totiž nejsou nepřátelé takřka vidět. Militaristovo srdce potěší desítky zbraní, mezi kterými vyčnívá klasický Kalašnikov a jež lze upravit rozsáhlým množstvím modifikací – další hra ve hře. Základní verze se totiž mají tendenci zasekávat v nejnepříhodnější chvíli nebo střílet šejdrem, což je další odklon od střílečky k RPG. Samotná akce se daleko více blíží realistickým akcím typu Flashpoint, a milovníci střemhlavých schwarzeneggerovských útoků si tak na své nepřijdou. Tomu je poplatná také inteligence protivníků, kteří dávají přednost přesnosti před agilností a týmovou kooperací, jež jsou obě na mizerné úrovni.

Od umělé inteligence lze volně přejít k programovým chybám, které si zde uspořádaly nefalšovaný podnikový večírek. Přinejmenším úsměvné jsou scénky, když voják zabarikádovaný



Úsvit vypadá impresivně

Komunisti hlídají prkna před imperialistickými nájezdníky

výpadky příčetnosti – někdy hráče vidí, jindy ne. Ačkoliv lze většinu chyb s mávnutím ruky pominout, jelikož nemají na hratelnost zásadní vliv, vyznívá hra zoufale neprofesionálně, což je v ostrém kontrastu s brilantním herním konceptem. U nás vyjde hra v kompletní lokalizaci až v srpnu, našinci tak svítá naděje, že do té doby bude většina chyb opravena.

Boiling Point je klenot, jenž má šanci zaujmout všechny, kdo mají rádi rozsáhlé a komplexní hry nabízející široké možnosti vyžití a kteří překousnou mizerné technické zpracování. Hra jde ve šlépějích nedávných Vampire: The Masquerade – Bloodlines, ovšem ani těm nezabránilo množství programových chyb v úspěchu. Kdyby se autoři soustředili více na vlastní příběh a nevydali titul ve formě betaverze, bylo by hodnocení o řád vyšší. První útok Ukrajinců na pole multižánrových RPG se povedl, co na to Stalker?

v hlídkové věži nehodí granát nikam jinam než do hlídkové věže. Stejně tak se lze zbavit vrtulníků – stačí, aby se hráč na okamžik někam schoval a počkal, než se pilot rozmázne o některou z palem (to funguje skutečně spolehlivě). V kontextu s ne zrovna nízkou obtížností se jedná o chyby vítané, což již nelze tvrdit o fyzikálním modelu. Na jednu stranu se zmiňovaná hlídková věž po detonaci efektně rozprskne, na straně druhé však číhá například i obyčejná prkenná značka, která zabrzdí a zdemoluje automobil s důkladností betonového zátarasu. Drobných nedostatků je Boiling Point plný. Neustále někdo propadává polygony, na hráče se bez okolků střílí skrze stěnu a samotní nepřátelé jako by nepravidelně procházeli





Most lze projít nebo podplavat

VERDIKT 8,0

\+ Celistvý, rozsáhlý svět
Desítky úkolů a délka
Rozsáhlé herní možnosti
Komplexnost

– Chyby v programu
Umělá inteligence
Vysoké hardwarové nároky

Směs několika stylů nemusí vždy dopadnout jako dort pejska a kočičky. Boiling Point je v roli novátorského světa bez hranic živým důkazem, jenž je podkopán pouze technickou stránkou a množstvím chyb. Kdo se jim chce vyhnout, nechť počká na českou verzi.

KONKURENTI: Far Cry **9,0** | Grand Theft Auto: Vice City **9,0** | Vampire: The Masquerade - Bloodlines **8,6**

Guild Wars

První MMORPG, které je zadarmo.

Žánr MMORPG **Výrobce** ArenaNet **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.guildwars.com
Minimální konfigurace Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB 3D grafická karta, 2 GB na HDD
Lokalizace Manuál **Cena** 999 Kč

Lidé mají rádi cokoliv, co si mohou pořídit zdarma. Mnohé od hraní MMORPG odrazují měsíční poplatky, bez kterých si příliš zábavy neužijí. Pokud jste jich dosud používali jako důvod, proč žánr vynechat, váš argument ztratil sílu. Online hry se už nebudou dělit na ošklivé a placené. Guild Wars si za jediné peníze koupíte a pak už jen spokojeně zadarmo hrajete. Pokud vám tedy hodní rodičové / družky /potomci zaplatí připojení k internetu.

Čas nečas

Spoustu lidí odrazuje od MMORPG strašidlo času, který mají hry žánru požírat ve velkém. I v tomto ohledu vám vyjdou Guild Wars vstříc. Můžete jak desítky hodin týdně hrát, tak i dlouhé dny nechat své postavy odpočívat. Nemusíte se bát, že by vám spoluhráči utekli a postava je už nikdy nedohnala. Nejvyšší úrovně dosáhnete poměrně rychle a poté už jen pilujete drobnosti.

Zvláštností je ovšem více. Hned při úvodní tvorbě postavy si můžete zvolit, zda nechcete postavu pouze na boje hráčů navzájem. Pro tento případ totiž dostanete nejvyšší, dvacátou úroveň hned od začátku. Připadá vám to zvláštní?

Guild Wars nezná výraz měsíční poplatky

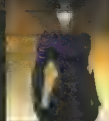
Zkušenou. Hra vám v rychlosti a příjemně vysvětlí, jak ji ovládat, a přidá k tomu ještě několik dobrých rad. Pokud se začtete do manuálu, narazíte na skvělou úvodní povídku, která je s hrou provázaná, protože její hrdinové jsou obyčejná NPC. Kdo hledá, najde po chvíli hraní postavy, jejichž příběh je mu důvěrně znám.

I když je to těžké, podařilo se autorům dodat hře jakýsi děj, hlavní linku, kolem které se táhnou desítky úkolů. Zpočátku jen zmateně pobíháte, snažíte se sžít s hrd[illegible] a neřešíte dění kolem. Po chvíli ale zjistíte [illegible] Charrové jsou zákeřní protivníci, kteří se snaží zničit celé lidstvo. Děj prostupuje jednotlivými kapitolami, jež se od sebe silně liší. První je plná příjemné podzimní přírody, kterou se skoro bez obav procházíte. Druhá kapitola vás naopak přenese o dva roky dále, kdy je většina království v troskách. Větší kontrast si snad ani neize představit. Dobrému dojmu napomáhá kouzelná grafika, která nešetří barvami a detaily.

Zajisté se ptáte, jak se takový hrdina vyvíjí. Pokud očekáváte hromady číselných statistik, budete zklamáni. S každou novou úrovní získáte pět bodů, které můžete rozdělit mezi vaše atributy. Ty závisí jak na hlavním, tak i vedlejším povolání

ZÁKLADNÍ POVOLÁNÍ

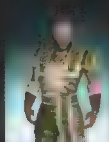
Válečník
Tuhý bojovník, který se ohání jak mečem, tak i sekerou a kladivem. Rozdá mnohé rány a ještě více jich vydrží, jeho hlavním atributem je síla.



Hraničář
Zná les jako své boty, se kterými už jej nejednou prochodil. Jeho střely nemíjí cíl, a když je nejhůř, zavolá na pomoc zvířata. Časem dokáže lépe rozvrhnout své síly.



Mnich
Léčení, ochrana ostatních a vymýtání zla, to jsou hlavní zásady, kterých se mnich pevně drží. Když k tomu přidáte božské svěcení, rádi budete po jeho boku.



Kouzelník
Všechny čtyři elementy se sklání před kouzelníkem, který jich používá jako svých hraček. Má k tomu ohromnou zásobu magické energie, jíž velice rád využívá.



Mesmer
Podvody a iluze jsou jeho denním chlebem, stejně jako čerpání energie z jiných. Je při tom tak rychlý, že si ani nevšimnete, jak vás podvedl. Mesmerovi se raději vyhýbejte.



Nekromancer
Když vás někdo prokleje nebo na vás povolá nemrtvé služebníky, můžete si být jisti, že je to právě nekromancer. Dokáže doslova pít krev a pak čerpá energii z duší padlých.



Zkuste si uvědomit několik věcí. Mnozí hráči se s postave[illegible] neradi vyvíjejí, chtějí si zahrát na hrdiny, nejlépe teď a tady. Přesně takovým vyšli [illegible] budete [illegible] příběhovou částí hry.

Proti Charrům charakter

Příběh je rozdělen do několika kapitol. Hned zpočátku uposlechnete volání krále Adelberna, který shání hrdiny na ochranu království před hrozbou Charrů. Jako nezkušený dobrodruh si vyberete jedno z šestice povolání a vyrazíte na

Podzim všude kolem, všimněte si dokonalých stínů

Petr Kolář, stálý spolupracovník Doupěte
Rychlý, zběsilý a nekontrolovatelný počítačový závislák


Trojice statečných


Gildovní souboje jsou tuhé


Po velkém boji vidíte zkázu Ascalonu

a významně ovlivňují sílu vašich schopností. V Guild Wars si často nevystačíte s původním povoláním, hra vám nabízí možnost naučit se umění jiných profesí. Celkově se tak nabízí celkem 36 unikátních kombinací. Je libo bojového mága, nebo mnicha se sklony k nekromancii? Nic není nemožné.

Decentně jsem se zmínil o schopnostech. Tvoří základ vaší postavy, úroveň je jen nic neříkající číslo. Plněním úkolů získáváte nové dovednosti, avšak do boje jich můžete vzít jen osm. V pozdějších fázích hry, kdy seznam schopností čítá desítky různých typů, musíte dobře zvažovat správnou kombinaci. Vše je třeba podřídit spolubojovníkům a vnějšímu kontextu. Přece jen, jinak budete bojovat sami a jinak v doprovodu velké družiny.

Samota zabíjí

Tvorba bojových skupin je tak jednoduchá, jak jen může být. Zarazí její omezení na dvojici, což se však postupně mění až k hranici osmi účastníků jedné výpravy. Pokud nenajdete vhodné spoluhráče, nemusíte si zoufat, stále jsou ve městech dostupní pomoc[illegible]tačem (nutno říci, že pomě[illegible]) [illegible] zábavy si ale užijete v gildě, kde se seznámíte se spoustou zajímavých lidí a s ní také budete bojovat o titu království Ascalonu.

Souboje hráčů (týmů) mezi sebou jsou hlavním motorem po dosažení max[illegible]. Pokud si představujete [illegible] vás, že [illegible]fikací [illegible] Capture the F[illegible]



vás budou bavit dlouhé hodiny a dny. Když budete správně sehraní, [illegible] tým jen tak někdo nerozhází.

Nejsem si ale jist, jak dlouho vám Guild Wars vydrží. Můžete sice bloumat po lesích a poslouchat skvělou hudbu se zpěvem ptactva, ale na dvacáté úrovni vám zůstává jen sbírání nových schopností a souboje v arénách. Hra vás přímo žene do akce, vše ostatní je natolik jednoduché, že se můžete soustředit jen na boj, který je v mnoha ohledech zábavnější než v klasických singleplayerových titulech. Jestli vám to ale stačí k zábavě, musíte zvážit sami.

Vhodné pro: Fanoušky Diabla, kteří milují multiplayer

VERDIKT

8,4

- \+ Jednoduchá zábava
- \+ Akčnost
- \+ Grafika
- \+ Přístupné i začínajícím
- − Temné stránky
- − Nejistá délka hraní
- − Chybí hlubší sžití s postavou

Akční MMORPG, které těží ze své ceny a jednoduchosti. Vhodné pro každého, kdo se doposud podobných her bál.

KONKURENTI: Everquest 2 **9,0** | World of Warcraft **9,5** | Ragnarok Online **Nehodnoceno**

Postal 2: Apocalypse Weekend

Jmenuji se Dude a jsem povoláním buran. Jmenujeme se Running with Scissors a jsme povoláním cvoci

Když se člověk rozběhne s nůžkami, nemusí nutně skončit jen na jednotce intenzivní péče. Parta arizonských herních tvůrců si dala běh s nůžkami rovnou do názvu své firmy a svým nejnovějším produktem (záměrně se vyhýbám označení hra) potvrzuje, že by měla skončit o oddělení dále – na psychiatrii. Postal definuje spodní meze herní brutality již od roku 1997, kdy byl ještě dvourozměrnou akcí a ženskými nářky „Pomoc, nemohu dýchat!“ se zapsal do krvavých dějin. Druhý díl, tentokrát již v moderním 3D provedení, to mimo jiné dotáhl až do zpravodajství České televize, kde byl vylíčen jako zosobnění herního zla a klasicky zcela mylně zastupoval celý obor interaktivní zábavy. Negativní reklama však zapracovala na výbornou, o hru byl zájem, a tak autoři vpíchli hře do žil multiplayer prostřednictvím rozšíření Share the Pain, přičemž aktuální datadisk přináší čerstvou porci zvrhlosti pro jednoho hráče.

Žánr Akce **Výrobce** Running with Scissors **Vydavatel** Whiptail Interactive **Distribuce v ČR** Neoznámeno **Homepage** www.gopostal.com **Minimální konfigurace** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM **Lokalizace** Neoznámeno **Cena** 899 Kč

Maximální šílenství

Postal Dude, archetyp burana od kosti, se v původní hře stal během pěti pracovních dnů samozvanou a řádně zkouřenou nemesis poklidného městečka Paradise. Jak napovídá název, Apocalypse Weekend přidává další dva dny bezuzdného masakru. Postal se po apokalypse, kterou sám způsobil, probouzí v nemocnici s pořádným bolehlavem a to je také všechno, co expanzi s jejím předchůdcem spojuje. Zatímco v minulých hrách jsme měli možnost sledovat alespoň nepatrný náznak příběhu, autoři se tentokrát nepokoušeli nabalit na myšlenku brutální akce jakoukoliv vatu, která by se snažila virtuální masakr ospravedlnit. Apocalypse Weekend je čirou ventilací zvrhlého myšlení několika chorých mozků.

Vhodné pro: Amatérské řezníky a důkazní materiál odpůrců násilí ve hrách


Kosa proti klům

Minule jsme na kolemjdoucí močili, nyní je budeme přesekávat v pase

Jednodušší a rychlejší

S novým přístupem se zrodil nečekaný spád. Zmizelo nudné bloumání po městě, odstěhovala se i mapa a úrovně nabraly na linearitě, což lze v tomto případě hodnotit kladně. Postal se vtělí do role exekutora šílených krav, bude muset připravit o hlavu předem daný počet zombií nebo se s mačetou postaví desítkám nabíhajících talibanců v jejich vlastním výcvikovém táboře. Autoři si znovu říkají o pěkný stoh žalob ze strany ochránců zvířat. Je zde nefalšovaný masakr slonů ruční kosou a výlevy ztřeštěnosti korunuje hraně extempore jednoho z tvůrců na téma genocidy zaměřené vůči holubům.

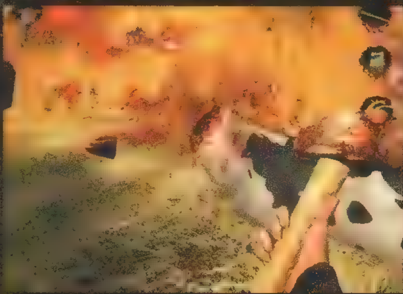
Jelikož Apocalypse Weekend pouze převádí starý známý obsah do nové formy, mnoho novinek zde nenajdeme. Pouze kočky se transformovaly ve smrtící masožravá „tornáda“ a vlády nad Postalovým arzenálem se ujala kosa spolu s mačetou a likvidátorem šílených krav (viz boxík). Všechny zmíněné zbraně posunují míru zvrhlosti na novou úroveň. Tam, kde jsme minule na kolemjdoucí močili, lze je nyní přeseknout v pase (torzo se ještě chvíli plazí po zemi) nebo postavu pouze zneškodnit useknutím rukou.

Apocalypse Weekend je mnohem více hříčkou než klasickou hrou. Chvilková zábavnost pramení ze zcela nové míry násilí a z nutnosti zírat na monitor s čelistí někde u kotníků s otázkou, čeho všeho jsou tvůrci ještě schopni. Pokud jste čekali, že rozšíření přinese jakékoliv zásadní novinky, budete zklamáni.

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte. Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

ZBRANĚ SE SEXAPPEALEM

Ke klasické brokovnici nebo otevřenému poklopci z minula se tentokrát přidaly dva opravdu povedené kousky. Bleskurychlá mačeta o výkonu dvou motorových pil dokáže z nepřátel během vteřiny nadělat bezmocně pobíhající bezruká torza, zatímco vládou schválený likvidátor šílených krav™ zase zbaví hlavy lépe než ranní panák absintu.






No co, skalpování v trochu vylepšené formě

VERDIKT

4,5

+ Absolutní masakr bez zábran
+ Na chvíli zábava
+ Mačeta, kosa

− Ztřeštěnost, nemá hlavu ani patu
− Nutnost vlastnit původní hru
− Velmi krátké

Myšlenky prostá kompilace několika krvavých masakrů, nad kterou lze buď znechuceně kroutit hlavou, nebo vzít kosu a jít se „bavit“.

KONKURENTI: Postal [illegible] | The House of the Dead [illegible] | The Punisher [illegible]

ER

Žánr Strategie **Výrobce** Legacy Interactive **Distributor v ČR** Zatím není **Homepage** www.legacyinteractive.com **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2 GB na HDD **Lokalizace** Neoznámeno **Cena** Neoznámeno

Vůně dezinfekce v počítačové hře

Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech Al-Kajdá



Vhodné pro: Dny otevřených dveří lékařských fakult

První, co vás v negativním smyslu upoutá na nemocničním prostředí, je charakteristická vůně dezinfekce. Dezinfikují se zdi, toalety, podlahy a dokonce i samotní doktoři. Ta vůně se vám vštípí do paměti tak silně, že si na ni budete moci kdykoli vzpomenout – i když nemocnici už nikdy nenavštívíte. A přestože není nejpříjemnější na světě, nikdy na ni nezapomenete. Stejné je to i s hrou ER.

Zajíček

Řekněme si na rovinu, že ER nepatří k očekávaným hitům léta 2005. V herních obchodech se na ni nebudou stát fronty a ani se nestane, že by hráčská veřejnost po nocích bděla a usedavě plakala, kdyby Legacy Interactive posunuli vydání ER na podzim 2013. Přesto má hra své kouzlo, které netkví v ničem jiném než v originálním nápadu.

Jakožto benjamínek lékařského kádru budete pod dohledem zkušenějších lékařů, kteří vám budou zadávat jednotlivé úkoly. Tu a tam je třeba rozhánět pacienty do ordinací, nejednou se dostane na ošetření zlomenin a na operace. Jindy se stačí jen procházet po nemocnici, navazovat kontakty s pohlednými sestřičkami a najednou







Honem do práce, dokud je pacient ještě teplý

Tentokrát nás výrobci hry vtělili do role mladého lékaře, Dr. Cartera. Že je vám to jméno povědomé? Aby ne – herní dění totiž kompletně vychází z úspěšného seriálu Pohotovost. Vy budete, stejně jako Carter před lety, vystrašeně chodit po nemocnici jako Dundee po ulicích velkoměsta. A pak honem do práce, dokud je pacient ještě teplý.

vás volají na jipku po selhání ledvin, jater, srdce a plic. Na úrazovce je zkrátka plno práce, takže hráčům nastanou krušné chvilky při snaze splnit v časovém limitu i čtyři úkoly najednou. Jinak řečeno – pořádně se zapotíte.





Když máme chuť, tak jdeme

Přesto všechno je tu možnost, jak si kvalitně oddychnout. Areál nemocnice nabízí víc služeb než kýčovitá nákupní střediska na okrajích velkých měst. Přímo z operace si můžete zajít do posilovny, na kávu z automatu, jít se prospat (což mimochodem žádné nákupní centrum nenabízí) a nebo se můžete oddávat povrchním flirtům a konverzaci s personálem. Herní systém ale může být sebepropracovanější, ale jakmile hře chybí rozmanité prostředí, nad výrobci se začnou stahovat černá mračna v podobě kritických hráčů. A ač nechci být sýčkař, nad Legacy Interactive se už blýská.

Chodit po nemocnici a ošetřovat zraněné je sice krásné a neotřelé, ale od první do sedmé mise ER nebudete dělat nic jiného. Ošetřit pacienta, operovat nemocného, dát si kafe, umýt si ruce kvůli hygieně, dát si sprchu, spát a jíst. To vše proto, abyste opět mohli spadnout do koloběhu běhání za pacienty, za šéfovou, z patra do patra. Po čase nadšení z originality námětu opadá a přichází fáze mírného zklamání z nedotaženého systému. Páni vývojáři totiž svůj počin montovali příliš zbrkle, takže se časem můžete začít nudit. Titul, který měl i přes malý rozpočet velké ambice (soudě dle charakteru a licence hry), se na přední příčky herních hitparád nevyhoupne. Škoda, ale jak říká klasik – život jde dál a infekce taky, takže rychle do bílého pláště!

VERDIKT

6,1

\+ Originální námět
Autentické postavy a hlasy herců
Zábavné

− Po čase stereotypní
Nízká rozmanitost úkolů
Nesbalitelné sestřičky

Originální hra, která pohladí, ale časem omrzí. Pro příznivce seriálu Pohotovost je však ER jasnou volbou.

KONKURENTI: The Sims 2: Univerzita 8,3 | Emergency 3 6,4 | Singles 7,0

Dungeon Lords

Dají vám betu a tváří se, že se nic neděje

Žánr Hack-and-slash dungeon **Výrobce** Heuristic Park **Vydavatel** DreamCatcher **Distributor v ČR** Neoznámeno **Homepage** www.dungeonlords.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 384 MB RAM, 64MB grafická karta, 1 800 MB na HDD **Lokalizace** Neoznámeno **Cena** Neoznámeno

Video ze hry najdete na DOUPĚ DVD 5/05

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga

Jsou hry, kterých je mnoho, ale jsou také HRY, kterých je poskrovnu. Není to moc objevné zjištění, vím, ale neříkám to zbytečně. Při vyslovení jména D.W.Bradley možná pamětníci oživí své vzpomínky na pátý až sedmý díl přeslavné RPG série Wizardry. A právě Bradley se podílel na tvorbě Dungeon Lords (DL), což byl ještě nedávno jeden z příslibů fantastické hratelnosti. DL se mělo stát HROU a vše naznačovalo, že tomu tak skutečně bude.

DL se hlásí k návratu ke kořenům RPG, k žánru, jenž se přesněji pojmenovává jako hack-and-slash dungeon; jinými slovy procházení nejrůznějšími temnými stísněnými prostorami a nemilosrdné kosení všeho živého a nemrtvého. Neřádstvo postupně nabírá na síle a počtu, nicméně vidina pokoření zlého čaroděje či třeba vysvobození (hodné?) princezny žene hrdinu/hrdiny stále kupředu. Koncepce, která fungovala kdysi před lety, by klidně mohla zabrat i teď... Podle toho, jak to říkám, asi ale tušíte, že něco není zcela tak, jak má být.

Kde domov můj

Máme tu takový obyčejný fantasy svět. Žijí v něm lidé, trpaslíci, elfové a několik napůl zvířecích (autoři jim říkají „demigoth") ras. Běhají tu bojovníci, mágové, adepti a zloději. Čarodějové se přetahovali o moc, a tak se všude potulují ošklivá monstra – však to znáte. Přestože je uvedení do děje ztvárněno vydařenou animací a následným stylovým vyprávěním provázeným statickými obrázky, svět DL působí na RPG neskutečně cize.

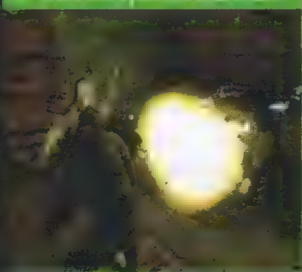
Stejná situace nastává v případě hlavního hrdiny. Pokud pominu, že mi modely postav příliš nesedly a že není možné svému avatarovi upravit ani obličej, nemůžu akceptovat absenci čehokoli, co by mne s ním ztotožnilo. Přijde do hry, aniž by bylo jasné, kdo je, odkud, kam a proč jde... Podobná situace byla žádoucí a pochopitelná třeba u Planescape Torment, zde však působí přinejmenším divně. Objevíte se bez jakéhokoli vodítka, jež by napovědělo, o co kráčí, uprostřed neurčité divočiny poblíž městečka, do něhož vás nasměruje jediná postava v širém okolí. A dál? Poraďte si sami.



Ocel vs. Fireball

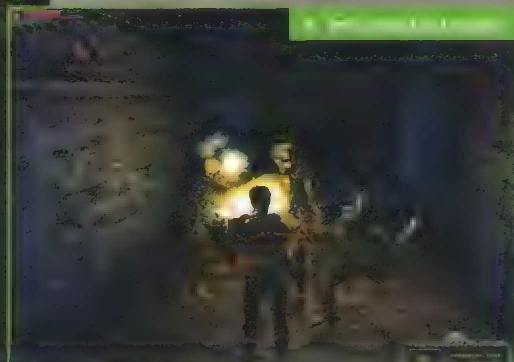
DL, ačkoli se tak možná na první pohled netváří, je však především o intenzivní, rychlé akci. Dřív, než stačíte začít přemýšlet, jestli se vám hra líbí, nebo ne, máte na krku několik hladových goblinů. Zabijete je, posbíráte jejich věci a máte dvě možnosti – buď jste kouzelník a čeká vás odpočinek, než budete moci znovu použít kouzla, nebo bojovník, a pak jen vypijete jeden lektvárek a běžíte dál. DL má totiž poněkud zvláštní přístup k bitvám.

Budete si užívat mlácení nepěkných potvor nepěkně velkými zbraněmi







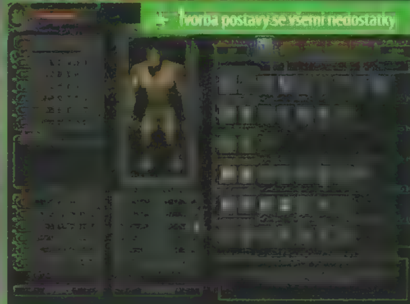




Vhodné pro: Fanoušky zatuchlých podzemí

Bez štítu se neobejde žádná postava – obvykle na vás útočí mnoho protivníků, z nichž alespoň polovina používá zbraně na dálku a projektily musíte vykrývat. Přesto je v pozdějších fázích hry favoritem mág s plošnými kouzly: má jich totiž dostatek, a tak nemusí po každé půtce povinně odpočívat. Začátky jsou však takové, že přes veškerou snahu autorů většina hráčů stejně sáhne k „nudnému" fighterovi a bude si užívat mlácení nepěkných potvor nepěkně velkými zbraněmi. Ztrácí se jak kouzlo RPG systému, tak i replayabilita.

Přes výše zmíněnou nevyváženost postav si můžete DL skvěle užít. Za zabíjení nestvůr získáváte body, jež přímo proměňujete v základní atributy nebo schopnosti jako třeba zacházení s určitými zbraněmi, lepší znalost některé magické školy nebo úhybné manévry v soubojích. RPG systém je jednoduchý, funkční, neotřelý a hlavně asi největším pozitivem hry.



Tvorba postavy se všemi nedostatky

Alespoň mapu

Když jsem řekl, že si DL můžete skvěle užít, nebylo to zcela přesné – měl jsem říct „mohli byste si DL skvěle užít, kdyby se vám dostala do rukou dokončená verze". Asi si říkáte, že jsem hrál nějakou pochybnou novinářskou verzi nebo něco podobného – musím vás zklamat. Jen zavítejte na oficiální fórum hry, kde už naštvaní hráči podepisují petici vydavateli proti jeho politice „release now – patch later" (vydej teď, oprav později).

nedostatků je mnohem víc. Dochází to tak daleko, že vlastně nemůžete věřit manuálu a konec konců ani autorům, jejichž ujištění, že problémy řeší patch, po jeho aplikaci vyzní vcelku tristně – patch neřeší skoro nic.

Máme tu tedy ambiciózní hru, pěkné grafické i audiovizuální zpracování, možnost taktizování v bojích (když si šikovně seřadíte nepřátele, postřílí se lukem navzájem) a povedený RPG systém. Na druhé straně očividně nedodělaný projekt, neosobní svět, nevyváženost postav a naději, že snad další patch… Osobně mám z Dungeon Lords hodně rozporuplné pocity. Vím, že hru spousta lidí odsoudí pro nepřehlédnutelné obří nedostatky. Vím ale také, že spousta z nás si ji vychutná až do konce a bude se dobře bavit. Závěrečné hodnocení si tedy opravte o něco z intervalu -1 až 1 podle toho, jak jste vy sami ochotni akceptovat zmíněné chyby.



DEMIGOTH RASY

Lidé, elfové, trpaslíci a jim podobní už v RPG nikoho nepřekvapí. Co si na nás nachystali autoři Dungeon Lords navíc?



Urgoth
Urgothové jsou nejsilnější a nejodolnější rasou v Dungeon Lords. Jsou ale také velcí, nemotorní a ani intelektu nepobrali nejvíce. Lze je přirovnat k nelítostným, divokým zvířatům. V boji vydrží více než kdo jiný.



Thrall
Přestože Thrallové vypadají krvelačně, nejsou obzvláště silní. Přežívají díky své mrštnosti, důvtipu a přirozenému talentu v zacházení se zbraněmi.

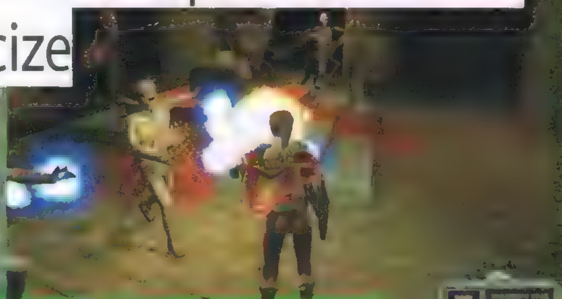


Wylvan
Bystří a obratní Wylvané se podobají vlkům. Nejsou zdaleka tak silní a vytrvalí jako některé ostatní rasy, nicméně jejich vrozená rychlost může konkurovat i Thrallům.



Zaur
Zaurové jsou ještěří humanoidé, silní a obratní. Odolní jako trpaslíci a rychlí jako elfové. Jen chytrosti jim příroda příliš nenadělila.

Svět Dungeon Lords působí na RPG neskutečně cize



Snad na každém kroku ve hře vidíte, že tu mělo být mnohem víc featur, po nichž však zbyly jen nefunkční tlačítka a odkazy v manuálu. Již jsem zmínil absenci úprav vzhledu postavy, teď dodám chybějící minimapu a ujištění, že





Rána zezadu nikdy nepotěší

VERDIKT

7,0

\+ Slušná audiovizuální prezentace
Příjemné ovládání
Nápaditý RPG systém
Atmosféra starých dungeonů

– Moře chybějících featur
Pochybné vybalancování postav
Cize působící svět

Zajímavá hra, která na vás dýchne atmosféru starých časů. Překousněte chyby, přivřete obě oči a máte HRU.

KONKURENTI: Arx Fatalis **Nehodnoceno** | Gothic **8,0** | Gothic 2 **7,5**

Singles 2: Triple Trouble

Nebuďte už nikdy sami

Žánr Simulátor vztahů **Výrobce** Rotobee **Vydavatel** Deep Silver **Distributor v ČR** Není znám **Homepage** www.singles2.com **Minimální konfigurace** Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1 GB na HDD **Lokalizace** Neoznámeno **Cena** Neoznámeno

Josh je přesně tím, co si představíte pod familiárním označením „troska". Je začínajícím hudebníkem, i tak se ale zdá, že by si spletl kytaru s balalajkou. Snaží se chodit do práce, jenže nikde nevydrží, protože se nemůže naplno věnovat hudbě, a tak je opět bez zaměstnání. Nemá problém se seznámit, což ale nic nemění na tom, že se s ním nedávno rozešla přítelkyně Anna. Najednou se všichni muži v okolí zdají být o několik tříd lepší než on. Nakonec, když se náš nešťastník rozhodne přestěhovat a už to vypadá na sdílení apartmánu pro tři jen s pohlednou studentkou Kim, obsadí poslední místo právě Anna, a to není ani trochu bambůča…

Možná si teď vzpomenete na dávné časy, kdy jste stejně jako já baštili Beverly Hills 90210 a také dumali nad tím, jestli má Dylan Donnu fakt rád, proč se už sakra nedají dohromady Brandon s Andreou a hlavně co asi předznamenává Stevova přetržená tkanička (mladší znají to samé v bledě růžovém jako Melrose Place). Odbočka k programu jedné komerční televize nebyla samoúčelná – v podobném duchu se může rozvíjet milostný trojúhelník v Singles 2.







Vhodné pro: Samotáře, manipulátory a natěšené teenagery

Budete hrát za Joshe a získáte zpět ztracenou lásku? Nebo Anně dokážete, že máte na víc a sbalíte právě střelenou kočku Kim? Zahrajete si za Annu, prožijete celý příběh naopak a pokusíte se vrátit k Joshovi? Či se snad vykašlete na všechny předsudky a probudíte lásku v Kim? A hlavně kolik z ostatních dvanácti postav před tím stihnete sbalit? Zapomeňte na infantilní Sims a zkuste najít odpovědi nejen na tyto otázky, mohlo by stát v reklamních letácích na Singles 2.

Singles 2 není jen o tom, jak dostat druhého do postele





Ahoj, Kim…



V tom pohledu je něco víc…

89 % žen rádo romantiku

Už tedy víme, o co v Singles 2 půjde. Pojďme se podívat na hru samotnou. Těm, kteří měli tu čest s některou částí nesmrtelných The Sims nebo původními Singles, není potřeba nic vysvětlovat. Vy ostatní (oba dva) si přečtěte tento odstavec. Hra je ovládáním založena na point-and-click systému interakce s okolím a systémem známém z tamagochi. Staráte se, aby vašemu svěřenci byly naplňovány běžné potřeby jako hlad, energie, hygiena, komfort, zábava, přátelství či láska. Současně si můžete svůj příbytek upravovat k obrazu svému nákupem věcí (a že jich je slušné množství), jako krásný příklad uvedu rádio (hi-fi, jukebox), jež vám umožní přehrávat vaši oblíbenou hudbu ve formátu MP3. Nekoukejte na mě, já vám říkal, že tenhle odstavec kromě dvou neznalců nemáte číst.

Nutno podotknout, že ovládání je zpracováno intuitivně a nijak vám nebrání ponořit se do hry. Přestože se hlavní mód hry (story) sestává z lineárních úkolů, Singles 2 váš dokáží vtáhnout svojí přirozenou, lehce naivní koncepcí a spoustou času, který můžete věnovat svádění nic netušících lidí ze sousedství. Rovněž se neochudíte o návštěvy baru, obchodu s oblečením či

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Manga, manga, manga


Pohodička na terase


Na správné pití čaje je tu také místo


Tak a Josh ať si jde, kam chce

nekonečné přeskládávání věcí v apartmá. Nějakou dobu dobré zábavy vám hra obstará, a později si ve volném módu začnete vymýšlet a realizovat scénář k nejnovější telenovele.

83 % mužů rádo pivo a televizi

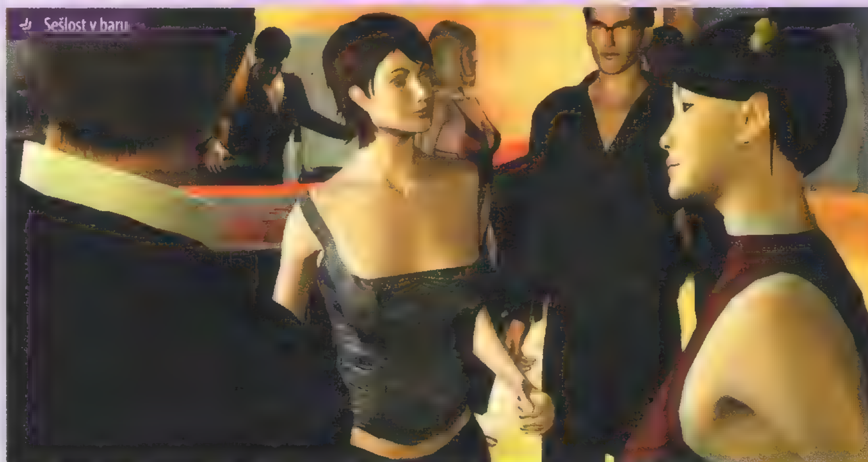
Náplň hry je na první pohled snadná. Staráte se o Joshe nebo Annu, flirtujete se všemi v okolí, pokud se snažíte, dočkáte se i virtuálního sexu (netvařte se, že zrovna vás se netýká). Hra vás lehce provází milostným trojúhelníkem hlavních aktérů, přičemž je na vás, jak si s ním poradíte. Praxe je ale místy složitější a vězte, že vám chvíli zabere, než z Joshe uděláte Casanovu (pro neznalce klasiky: Aliho G v jeho snech) nebo z Anny Carmen (hm… Angelinu Jolie coby Laru Croft?).

Mohlo by se zdát, že se vlastně jedná o sprostou kopii The Sims 2, ochuzenou o rozmanité sousedství a vytváření vlastních postav a lokací a obohacenou o nahotu a sex. Nechci toto pojetí Singles 2 zcela vyvracet, protože je částečně pravdivé. Na druhou stranu by bylo nespravedlivé hodit druhý díl „Svobodných" do jednoho pytle s tunou freewarových simulátorů postelového života. Celou dobu hraní cítíte, že tahle hra není jen o tom, jak dostat druhého do postele, ale spíše o komunikaci mezi lidmi, flirtování, vytváření kuriózních n-úhelníků a situací s tím spojených. Chci tím říct, že pokud od Singles 2 čekáte jen odhalení všeho skrytého z The Sims, měli byste si raději skočit do trafiky pro Leo.

Jak je jen dát dohromady?

Kromě příjemné hratelnosti oplývají Singles 2 zdařilým audiovizuálním zpracováním. Hudba nemusí sedět každému, ačkoli titulní song mi bude v hlavě (a Winampu) hrát ještě dlouho, nicméně stále je tu možnost přehrávat skladby podle vašeho vlastního výběru. Na čem ale hra staví, je 3D engine, jenž se od prvního dílu dočkal slušného posunu. Bude radostí trávit romantické chvíle s charakterově propracovanými postavami v krásných prostředích, jaké vám Singles 2 nabídnou. Pokud k tomu přičtete skromné hardwarové nároky, není po této stránce co vytknout.

Výsledkem je důstojné pokračování hry, která měla větší ambice než objektivních kvalit. Podobně velký skok, jaký je mezi prvním a druhým dílem The Sims, zaznamenáváme i u Singles. Pokud vám simíci přirostli k srdci, budou vás bavit i Singles. A jestli nemáte dost všemožných šílených situací v okruhu svých přátel, sáhněte po téhle hře. Už jen proto, že život nemá na rozdíl od ní save ani load.


Sešlost v baru

NESVATÁ TROJICE

[illegible]
[illegible] …d poznává nové lidi. O Anně může říct, že je největší štěstí jeho života.

Anna
Inteligentní a společenská mladá žena. Pracuje jako novinářka pro hudební časopis, a přestože je její práce časově náročná, dokáže doma vždy relaxovat.

Kim
Půvabná dvacetiletá dívka, trošku ztřeštěná a někdy docela naivní. Vždy ji lze potěšit malými dárky – možná i proto se dokáže tak snadno [illegible]

VERDIKT

8,2

\+ Zdařilá grafika
\+ Komorní, vybalancované prostředí
\+ Vybavování apartmánu
\+ Zvládnutá interakce mezi postavami

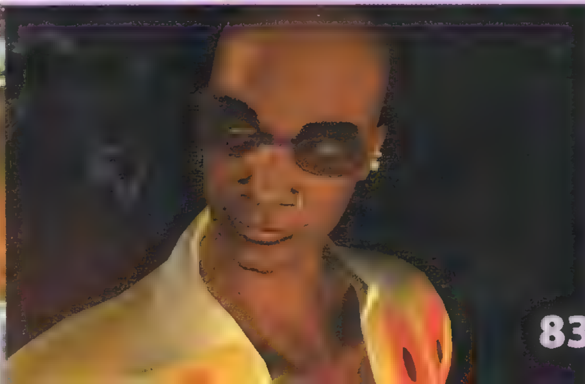
− Hrozící stereotypnost
− Málo herních lokací

Krásný simulátor mezilidských vztahů skoro se vším všudy, o malinko hlubší, než se na první pohled zdá.

KONKURENTI: Singles 7,0 | The Sims 2 9,0 | The Sims + datadisky 8,5



Miláčku, skočila bys mi pro pivko?



Madagascar



Boj za svobodu nikdy nebyl tak barevný

Žánr Arkáda **Výrobce** Beenox **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.madagascarthegame.com **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 800 MB na HDD, 32 MB grafická karta. **Lokalizace** Ne **Cena** 1 299 Kč



Vhodné pro: Příznivce animovaných filmů

Animovaným filmům se daří. Zatímco ještě před několika lety bylo sledování podobných kousků pro rodiče malým utrpením (bavili se zkrátka jen ti nejmenší), dnes je situace naštěstí trochu jiná. Filmaři konečně začali tvořit filmy, které baví jakékoliv publikum; malinkaté caparty, „naoko" znuděné teenagery a dokonce i ty dospělé – každý se však pochopitelně směje něčemu jinému. Nejnovějším zástupcem je i Madagaskar, se kterým zákonitě přichází stejnojmenná počítačová hra.

Hlavní roli ve filmem inspirovaném příběhu hrají trochu neobvykle rovnou čtyři postavy; žirafa Melman, hrošice Glorie, lev Alex a nakonec zebra Marty, která celý kolotoč událostí roztočila. Marty totiž už od raného věku touží po volnosti a svobodě, což jednoho dne řeší sprostým útěkem ze zoo. Následné pátrání trojlístku kamarádů dopadá přímo tragicky. Nejenže pošetilého Martyho nenajdou, ale navíc se nechají hloupě chytit a nešťastnou náhodou převézt na místo, které naznačuje název hry.



Klidný den v zoo



Vaše cesta končí až na Madagaskaru

Výrazným oživovacím prvkem je střídání hlavních hrdinů, jež se postupem času stává nutností. Každý z party oplývá odlišnými vlastnostmi a hra sama nejlépe pozná, kdy, jak a koho v danou chvíli nejvhodněji využít – sami bohužel přepínat nemůžete.



Dojde i na tučňáky

Slabá místa Madagascar skoro nemá

Madagascar je klasickou arkádou, nejpodobnější asi nedávno vydaným Úžasňákům. Při hraní (stejně jako u zmiňovaných super-lidí) narazíte na slabé chvilky opravdu jen zřídkakdy. Jedenáctka slušně rozlehlých misí v sobě skrývá spoustu zábavných miniher, které jsou chytře prokládány hlavním dějem. Pokud k tomu přičteme nespočet plošinek a drobných úkolů, vyjde nám několikahodinová zábava nejen pro nejmenší.

Navržení jednotlivých misí oplývá vším, co má správná „dětská" hra nabízet. Prostředí jsou nestereotypní, svižná a co je hlavní: okolní svět se často mění. Ve vašem putování zavítáte do ulic New Yorku, na zaoceánský parník a nakonec pochopitelně až na samotný ostrov, na kterém celý příběh končí.

Z technického zpracování lze jasně vyčíst nedostatky zapříčiněné konverzí z konzolí (hra vychází na všechny současné platformy). Problémům se klasicky nevyhnula kamera, která místy dokáže hraní pořádně znepříjemnit. Graficky však hra představuje dnešní standard. Prostředí jsou živá a barevná, zkrátka taková, jaká je známe z ostatních podobně laděných titulů. Nic neobvyklého.



Madagascar dopadl lépe než dobře a zvláště mladší publikum, kterému je titul primárně určen, ho bude hrát s nadšením. Autorům se skvěle podařilo vyvážit hratelnost a s ní související obtížnost. Zákysy sice časem přijdou, nikde se však nejedná o nic tragicky náročného. Madagascar je ve výsledku hrou, která překvapuje v mnoha faktorech. Pokud se vám líbil film, je to jasná volba.

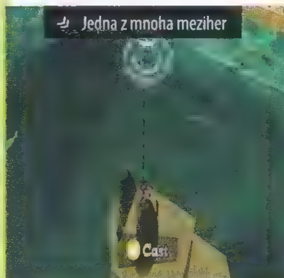


Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Fanoušek kvalitních her a dobré punkrockové hudby

FILMOVÁ PŘEDLOHA

Madagaskar je nejnovějším příspěvkem od PDI, tvůrců geniálního Shreka. Film by měl oplývat zajímavým příběhem, klasickou počítačovou grafikou a zejména herci, kteří postavičkám propůjčí svůj hlas (Ben Stiller, David Schwimmer a další). Premiéru měla česká verze 16. června letošního roku.





Jedna z mnoha mezihe

VERDIKT 7,6

+ Zajímavý příběh
Zábavná náplň misí
Hlavní postavy
Mezihry

− Kamera
Místy technické zpracování

Kvalitní dětský titul, u kterého se pobaví celá rodina.

KONKURENTI: Úžasňákovi 7,8 | Robots 6,4 | Rayman 3 8,0

Mythic Blades

Válka bohů klepe na dveře a pouze vy rozhodnete, kdo bude jejím vítězem

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Fanoušek k[illegible] her a dobré punkrockové hudby

Video ze hry najdete na DOUPĚ DVD

Žánr Bojovka **Výrobce** Vermillion Entertainment **Distributor v ČR** Neoznámeno **Homepage** www.mythicblades.com **Minimální konfigurace** Procesor 600 MHz, 64 MB RAM, 100 MB na HDD, 32MB grafická karta **Lokalizace** Neoznámeno **Cena** Neoznámeno

Názvy Mortal Kombat či Virtua Fighter zná (až na pár výjimek) každý. Pro někoho jsou jen „blbé bezduché mlátičky", na které si rád od plic zanadává, většina hráčů u nich však strávila kus mládí, na nějž nelze vzpomínat bez koňské dávky nostalgie. Nicméně kouzlo klasických mlátiček vzalo za své už před nějakým časem, a nebýt několika chabých pokusů z řad budgetu, zapomnělo by se na kdysi tolik proslavený žánr úplně. Novou krev do zakrnělých prstů hráčů se nyní pokouší dostat Mythic Blades, debut mexických Vermillion Entertainment, který si však mezi herními recenzenty prozatím nevede vůbec dobře. Ani já nebudu výjimkou.

Mythic Blades jsou nefalšov[illegible]entálem herního průmyslu – ne že by by[illegible] jsou přesně tak děraví.

Samotný boj zaručeně odláká i poslední přeživší hráče

Mezi tunou nedostatků lze [illegible] je[illegible]ně příběh, který je trochu neob[illegible]n do doby starov[illegible] a bohy ov[illegible]. Celý kolotoč se točí k[illegible] Olympu, [illegible] okolo věčného [illegible] pán Áres (bůh války) v so[illegible] svého vlast[illegible] otce Dia (vládce Olympu[illegible] posvátnou horu zis[illegible]kává. A jak v to[illegible] figu[illegible]? Jednoduše. Mezi zástup[illegible] právě vaše pos[illegible] vybrána na místo zachránce, [illegible]o jediným úkolem: Vyboj[illegible]šší horu Řecka zpět [illegible]ní" majitele.

[illegible] titulek na krabici [illegible], po letmém prohlédnutí hry však nadšení rychle přechází přinejmenším ve zklamání. Kromě zmiňovaného příběhu [illegible] co si [illegible] Mythic Blades n[illegible] [illegible]bízí a v[illegible] [illegible] bylo [illegible]no [illegible] kazí [illegible] v sou[illegible]nickým zpracováním. Mythic Blades zaspali [illegible] minimálně několik let. Grafickou stránku bych směle přirovnal k prvním titulům vydaným na PlayStation, a to jsem patrně příznivce šedivé krabičky urazil. Jednotlivé arény jsou neuvěřitelně suché (za vr[illegible] autoři považují déšť v [illegible] nich), nedetailní a [illegible]to bez nápadu.

Samotný boj pak zaručeně odláká i poslední přeživší hráče; vaše postava [illegible] pouze tři základní chvaty (úder pěstí/m[illegible], kop a kryt), které navíc provádí s rychlostí [illegible] přecházejícího frekventovanou křižovatku. N[illegible]jaká dechberoucí komba či snad fatality m[illegible] rovnou zapomenout – to byste chtěli opravdu moc. Co mě však zarazilo nejvíce, byla celkov[illegible] doba. Ta se zastavila na kulatých dvaceti min[illegible] při nejtěžší obtížnosti maximálně na dvou [illegible]. Otázkou zůstává, zdali se to za daných [illegible] dá brát jako mínus. Situaci totiž nezachrání [illegible] multiplayer, který u mnoha podobných p[illegible] představuje poslední šanci.

Tu si však Mythic Blades nezaslouží. Hra je jedním slovem brak. Takový, že nestojí ani za pět minut vašeho času. Mimo otřesného technického zpracování a mnoha dalších nepovedených faktorů ho hlouběji do propasti sráží i chabý počet arén či postav, které jsou k dispozici. Ale za to si autoři mohou sami. Doufejme, že příští titul od Vermillionu bude minimálně o třídu kvalitnější. Tohle je vážně hodně špatné.

Vhodné pro: Brutální učitelé dějepisu



Grafika je hodně zastaralá
Ukázka speciálního útoku



Má, co chtěl
Výběr [illegible]

VERDIKT 3,5

+ Vcelku zajímavý příběh
+ Hardwarová nenáročnost

− Technické zpracování
− Krátká herní doba
− Malý počet arén a postav
− Mnoho dalšího

Mimořádně nepovedená mlátička, která zapadne ještě dřív, než si jí vůbec někdo stačí všimnout.

KONKURENTI: Tekken 5 (PS2) **9,1** | MK: Deception (PS2) **6,4** | Mortal Kombat 4 **Nehodnoceno**

Still Life

Žánr Adventura **Výrobce** Microids **Vydavatel** The Adventure Company **Distribuce v ČR** Cenega **Homepage** www.stilllife-game.com **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 32MB grafická karta, 600 MB na HDD **Lokalizace** Titulky **Cena** 999 Kč

Série brutálních vražd přinesla již pátou oběť. Budete tím, kdo je vyřeší?

Adventury nejsou mrtvé. Můžete mě bít, mučit a tvrdit mi opak, ale já si budu skálopevně stát za svým. Možná už nejsou na výsluní hráčského zájmu jako v dřívějších dobách, nicméně i tak je okruh jejich fanoušků stále nemalý. A právě o srdce všech milovníků „dobrodružných her" se nyní uchází nadějná hra Still Life od společnosti Microids. Pokud vám její název nic neříká, vězte, že právě tito pánové a dámy mají na svědomí povedenou dvoudílnou sérii Syberia, detektivní Post Mortem nebo třebas hororové Obscure. Co titul, to úspěch a Still Life rozhodně svým sourozencům nedělá ostudu.

Nebýt těch světel, celkem se bojím

Dva detektivové, dvě století

Úvod hry se nese v uměleckém duchu, protože intro poskytne sice zajímavou podívanou, ale mnoho se z něj nedozvíte. Nesrozumitelné tahy štětce, na pozadí vážná hudba, prostřihy na mladý pár při návštěvě galerie a protáhlá postava vláčící tělo mladé dívky stokami. Už pár úvodních obrazů vás nenechá na pochybách, že Still Life bude hodně emotivním zážitkem. Krátce poté se vám představí Victoria McPherson. Jedním letmým pohledem do inventáře zjistíte, že tato krásná mladá dáma pracuje jako agentka FBI a to, co ji aktuálně nejvíce zatěžuje hlavu, je série několika nedávných brutálních vražd. Podle dosavadních poznatků je mezi nimi určitá spojitost, avšak policie nemá v ruce nic, co by ji vedlo k dopadení pachatele.

Vlastní příběh je zajímavý [illegible] důvodů. V první okamžik [illegible] rozp[illegible] zcela p[illegible]ná zápletka, s [illegible] vystačila kdejaká hra béčkového ražení. [illegible]em zhruba po půlhodince hraní nastane obrat, kte[illegible] pořádně zamotá hlavu a vžene [illegible]m do ní [illegible] [illegible] totiž v rámci v[illegible] [illegible] [illegible]ož objeví na [illegible] v zamčené [illegible] věci po svém dědečkovi. Ten se jmenoval Gus McPherson a byl svého času považován za detektiva. Kovaní adventuristi se již po těch slovech možná trochu ošívají, protože to jméno jim není neznámé. A taky že ano – jde o stejného Guse McPhersona, který byl hlavním hrdinou staršího Post Mortemu. Odkaz na jeho osobu tu rozhodně není pro nic za nic, protože Victoria objeví během prohrabování truhlou jeho deník. V něm se mimo jiné píše o téměř identické sérii vražd, kterou právě Victoria řeší. A právě tady nastává další z velkých překvapení Still Life – hra totiž neobsahuje pouze jeden hlavní charakter, ale hned dva! Vraždy budete řešit hned ve dvou rovinách – v současnosti za Victorii a v minulosti za Guse.

Zatímco jinde by rozmělnění příběhu na dvě části mohlo znamenat poměrně nestravitelné sousto, tady to autorům až neskutečně dobře vychází. Aby taky ne, Microids byli vždy mistrovskými vypravěči příběhů a Still Life je toho jen důkazem. I na velmi malém prostoru s minimem lokací jsou schopní uvařit neskutečně hutnou atmosféru, která prostoupí celým vaším tělem a bude se vás zuby nehty držet po celou dobu hraní.

Stará dobrá adventura

Nerad bych, aby to vyznělo nějak zpátečnicky, ale s povděkem kvituji, že se Still Life nesnaží následovat módní vlnu některých dnešních adventur a sází víceméně na staré a léty prověřené principy. Nepodbízí se akčními prvky, revolučním ovládáním či jinými nesmysly. V[illegible] jde o starou dobrou point and click adventuru, která potěší všechny milovníky žánru. A je přitom jedno, jaké máte zkušenosti – obtížnost je dle mého vkusu nastavena poměrně nízko, tudíž průchod hrou je relativně bezproblémový (tím však nechci tvrdit, že tu není ani jedno vyložené zákysové místo). Navíc i počet manipulovatelných předmětů je nízký, proto se netřeba bát zběsilého zkoušení všeho na všechno. Každá akce zde má své logické opodstatnění, a pokud mě paměť neklame, nenarazil jsem na žádný nesmyslný kiks.

Z uvedeného by někdo mohl nabýt dojmu, že Still Life by mohl být hrou pro děti, ale to by byl velký omyl. Mladší hráči by se od tohoto titulu měli držet zkrátka – autoři totiž zpracovali výše nastíněnou zápletku pěkně z gruntu se vším [illegible]dy, co k tomu patří, proto nechybí spousta [illegible]tailních snímků zohyzděných těl mrtvých prostitutek a jiných delikátností zobrazených pěkně [illegible]natura. A i když je občas vidět zcela zřetelná [illegible]ha autorů celou situaci zlehčovat mírným humorem, Still Life bych doporučil pouze silnějším povahám. Ti ostatní by některé výjevy nemuseli tak lehko překousnout, případně by se jim mohlo udělat zle od žaludku.

Kde jsem, safra, nechala to auto?

Lehce rozpačité dojmy ve mně z[illegible]y r[illegible] hovory, které probíhají poněkud ne[illegible]dně. S každou postavou se můžete bavit [illegible]římo k věci (levé myšítko), nebo si povíd[illegible]ecných tématech, která vaše pátrání nijak [illegible]unují dál, ale jen pomáhají budovat atmosféru (pravé myšítko). Aby toho nebylo málo, často jsem měl pocit, že dialogy jsou až přespříliš úsečné a místy by více textu neškodilo. Na jednu stranu chápu, že hra má díky tomu větší spád, avšak na tu druhou mi takový systém připadá přespříli[illegible] jednoduchý a něco mi v něm [illegible] možnost více ovlivňovat [illegible] rozhovor, vybírat otázky, cokoli[illegible]

[illegible] podle Ka[illegible]ů

Hra nabízí rovných sedm kap[illegible]čemž [illegible] tři se odehrávají ve stověžaté [illegible] Praze, což bude pro našince doza[illegible] atraktivní. Právě zde se ujmete Guse M[illegible]a a musím vám říct, že 20. léta minulé[illegible] měla své nepopsatelné kouzlo. V [illegible] honby za [illegible]tiálním vrahem mladých prostitutek navštívíte některá důvěrně známá místa v čele s Karlovým mostem a mnoha dalšími pamětihodnostmi. Možná vás bude zajímat, jak se kanadští vývojáři

Kontrasty hry jsou neskutečně přitažlivé



Vhodné pro: Fanoušky thrillerů

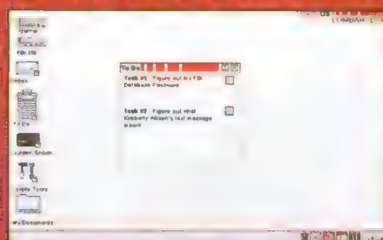


Video ze hry najdete na DOUPĚ DVD 4/05

Michal Adler, stálý spolupracovník Doupěte [illegible] perfekcionista a estét v jedné osobě

poprali se ztvárněním „hlavního města nějakého Československa". Asi budete mile překvapeni, ale svou práci odvedli na výbornou, což je jenom dobře. Z oprýskaných zdí se na vás usmívají české nápisy, všechny postavy mají typicky česká jména, v hospůdce na nábřeží si můžete dát české pivečko a tak dále. No dobře, teď trošičku přehánim… Postupně se prolíná přítomnost s minulostí, ze současného Chicaga přecházíte plynule do staré Prahy, od sexy Victorie k elegantnímu Gusovi. Kontrasty jsou neskutečně přitažlivé!

STILL LIFE ZADARMO?



[illegible] dá hrát jednoduchá flashová hříčka s názvem [illegible] první pohled nevypadá nijak přitažlivé, pokud hru zkusíte, jen tak se od ní neodtrhnete.



Vad na kráse má Still Life opravdu minimum. Mezi to málo patří bohužel nutnost plnit všechny úkoly v pořadí daném autory. Byť můžete tušit, že tu či onu věc budete v budoucnu potřebovat, nebude vám umožněno ji sebrat dříve, než vás o to někdo nepožádá nebo než přijde její čas. Stejně tak křečovitě občas působí některé z hlavolamů, které musíte vyřešit. A když už jsme u výčtu negativ, je třeba zmínit i relativně kratkou hrací dobu a překvapivé rozuzlení celého příběhu.

Audiovizuálnímu zpracování snad nelze nic vytknout. Je sice pravda, že na nedostatek [illegible] a ponu[illegible] [illegible] napjaté atmosféře, nad níž se vznáší obavy z dalších vražd. Grafika je kombinací 2D a 3D, kdy se trojrozměrné postavy pohybují na předrenderovaných pozadích. Díky tomu si autoři mohli pohrát s nejrůznějšími detaily, jako je třeba animovaná voda, kouřící komíny a jiné vychytávky. Podobně kvalitní je i hudba, dabing a zvuky.

V celkovém součtu si tedy Still Life nevede vůbec špatně. Nebýt kratší hrací doby a překvapivého rozuzlení, měli jsme tu málem jasný devítkový titul. Každopádně i tak je to nemalý úspěch, který dokázal, že adventury ještě neřekly poslední slovo.

VERDIKT

8,7

+ Zapeklitý příběh
+ Hutná atmosféra
+ Detailní grafika

− Jednodušší obtížnost
− Někdy málo použitelných předmětů
− Křečovité užití puzzlů

Prozatím nejlepší adventura letošního roku, která potěší především milovníky temných příběhů se silnějším žaludkem. Jste-li fandy tohoto žánru, rozhodně doporučujeme.

KONKURENTI: Nibiru **Nehodnoceno** | Post Mortem **8,0** | Syberia [illegible]

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction



Vhodné pro: Hráče bez vkusu

Utrpení, které si říká počítačová hra

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

Pokud píšete o dobré hře, je jedna stránka zatraceně málo. Na podobně malém prostoru není možné zmínit každičký herní prvek, všechny své dojmy a pocity. Jsou však situace, kdy může být i naplnění zdánlivě malého rozsahu problémem. Nebo hůře utrpením. Proč o tom píši právě teď a tady? Protože Conspiracy je utrpení a jednou z nejhorších her mého života vůbec.

Zlý sen

Conspiracy znamená konspirace, a tak je vám nejspíš jasné, o co ve hře půjde. Ohraná písnička na hodné a zlé. Hodné příslušníky armády, jejichž službě se vy sami vypůjčujete coby starý známý harcovník. Zlou teroristickou skupinu Hydra, která ohrožuje bezpečnost a světový mír. Jak vám napoví hned úvodní intro, mimochodem jedno z nejhorších, které jsem v hrách vůbec viděl (nejdřív jen problikávající text, posléze pár herních záběrů), nemáte věřit ničemu a nikomu. A věřit se tentokrát nevyplatí nejen postavám ve hře, ale především vývojářům.

Příběh ale nechejme být. Je světlým bodem v celé mizérii honosící se jménem Conspiracy.

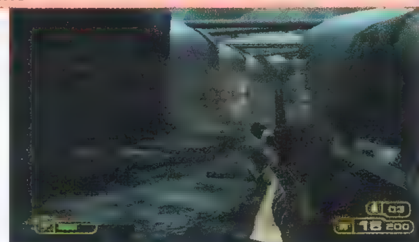
Žánr FPS **Výrobce** Oxygen **Distributor v ČR** Neoznámeno **Homepage** www.oxygenint.com **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 32MB 3D grafická karta, 450 MB na HDD **Lokalizace** Neoznámeno **Cena** Neoznámeno

a pochopíte, že na kvalitu se zde nehraje. Předpotopní rozlišení 640 × 480, grafika takové kvality, že by ani před pěti a více lety nepatřila mezi špičku. Navíc to je pouhý začátek.

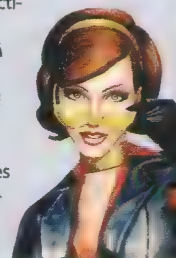
Já nevidím!

Stačí pár minut a začnete si všímat dalších nedostatků. Začneme prostředím. Cožpak o to, travička jistě láká k odpočinku, stavba levelů je však nejen nudná a nenápaditá, ale i hloupá. Vše mi připadalo tak náhodně a nelogicky vymyšlené, že snad tvůrci museli návrhem lokací trávit jeden, maximálně dva večery. Takhle tedy ne, pánové.

Podobné je to s nepřáteli a jejich takzvanou umělou inteligencí. Veškerá aktivita protivníků se omezuje na běhání, poskakování a střílení. To bych jim neměl za zlé, něco podobného jsem očekával od samého začátku. Ale že mají nepřátelé značně omezený dohled a vy na ně můžete zdálky mířit a střílet, aniž by vás zaregistrovali, to mi připadá vhodné a omluvitelné pouze v titulech raných 90. let.



ZACHRAŇTE MĚ, AGENTKO ARCHEROVÁ



Conspiracy: Weapons of Mass Destruction je jeden velký herní žert. Nicméně hra na velké a neoblomné agenty zná v herním světě i pár sympatických tváří. Je tu James Bond, který neurazil v několika zajímavých hrách, ale především s příjemným humorem uchopená i podaná série No One Lives Forever. A navíc její hlavní roli ztvárnila žena, agentka Cate Archerová.

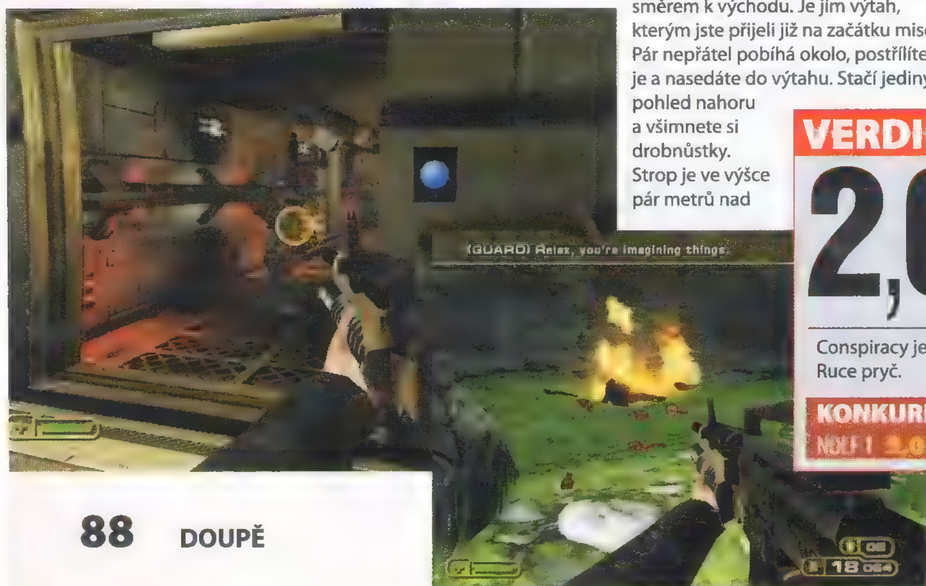
Chceme podobně tupé hry? Ne, ne a ještě jednou ne

Tvůrci se snaží zapojit do příběhu vaše kolegy v zázemí, se kterými komunikujete vysílačkou. Nic převratného, ale jak sami záhy pochopíte, je výprava příběhu skutečně pozlaceným prasátkem na jinak chudé večerní tabuli. Stačí jediný pohled

Stačilo by

Tvůrci navíc neřeší opravdu nic. Jeden příklad za všechny, který nasazuje výše řečenému korunu. Končí druhá mise, pokládáte bombu a míříte směrem k východu. Je jím výtah, kterým jste přijeli již na začátku mise. Pár nepřátel pobíhá okolo, postřílíte je a nasedáte do výtahu. Stačí jediný pohled nahoru a všimnete si drobnůstky. Strop je ve výšce pár metrů nad vámi a scházejí dveře, kterými jste měli (a museli) prvně nasednout a jimiž nyní máte vystoupit. Mise končí. Pro mě je to vrchol všeho.

Co dodat? Situací, při nichž se tají dech, je ještě mnoho. Když vás spatří kamera a vyvolá poplach, s rychlostí blesku přiběhnou nepřátelé. Postřílíte je. Pokud vyvoláte poplach podruhé, hra vykouzlí nové vojáky. A tak stále dokola. Ptám se: Chceme podobně tupé a hloupé hry, jako je Conspiracy? Ne, ne a ještě jednou ne.



VERDIKT

2,6

\+ Příběh (ale jen trošinku)

− Grafika
Ozvučení
Umělá inteligence
Prostředí
Desítky chyb
Hratelnost

Conspiracy je možná žert, ale rozhodně propadák v každém ohledu. Ruce pryč.

KONKURENTI: James Bond 007: NightFire 6,0 | NOLF 1 9,0 | NOLF 2 8,0

Daemonica

Temná pohádka ze středověké Anglie právě začíná

Žánr Akční adventura **Výrobce** RA Images **Vydavatel** Cinemax **Homepage** www.daemonica.cz **Minimální konfigurace** Procesor 1GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,3 GB na HDD **Lokalizace** Kompletní **Cena** 999 Kč (849 Kč na shop.doupe.cz)

Daemonica přišla jako blesk z čistého nebe. Ještě loni o ní a autorech nikdo neslyšel a teď před sebou máme profesionální produkt, který se může bez mrknutí oka rovnat zahraniční konkurenci. Vaším druhým já v akční adventuře od tuzemských tvůrců bude Nicholas Farepoynt, člen společenstva Lovců bestií. Náplní života těchto lidí je kočovný život od města k městu a potírání veškerého zla, démonů nebo třeba masových vrahů. K tomu jim vedle vlastních schopností dopomáhá také prastarý jazyk Daemonika, pomocí něhož mohou komunikovat s mrtvými.

Klubko s příběhem hry se začíná rozvíjet v okamžiku, kdy Nicholas přijíždí na pozvání starosty malého městečka vyřešit vraždu mladé dívky. Co čert nechtěl, starosta vzal ještě před Nicholasovým příjezdem spravedlnost do svých rukou a popravil viníka. Tedy byl o tom alespoň přesvědčen. Jeho názor ale nesdílí spousta obyvatel města a začínají se rojit pochybnosti, zda skutečný vrah není stále na svobodě. Na vás je, abyste celou věc co nejrychleji vyřešili. Jak se záhy ukáže, nic není tak jasné, jak se na počátku zdálo, a celá záležitost bude víc než jen pouhá rutinní obchůzka.

Většina měšťanů je poměrně přátelských, proto není problém s nimi zapříst rozhovor a zkusit vyzvědět místní povídačky o vraždách, dalších obyvatelích nebo názorech na tu či onu věc. Obecně dabing a kompletní namluvení je věcí, která české hráče dozajista potěší. Setkáme se tu s hlasy známých herců a hereček, jako je třeba Vladimír Brabec, Miroslav Táborský, Pavel Soukup, Šárka Ullrichová a mnozí další. Rozhovory jsou vydatné a často budete zavaleni kvanty textu, z nichž musíte oddělit použitelné informace od bezcenných drbů. Někdy je to docela frustrující a rozhodně tomu nepřidá skutečnost, že veškerá témata ke konverzaci u daných osob nezmizí, takže přijdete-li k někomu v pokročilém stádiu hry, pořád se s ním můžete bavit o tom samém (tedy, pokud pro vás nemá důležitou informaci). Na druhou stranu si myslím, že se autorům povedlo vykreslit jednotlivé postavy a všechny jejich charakterové vlastnosti, což je v celkovém kontextu jedině dobře.

Duše zemřelých vás stojí vlastní krev

Náplň hry je tak složena z klasického „adventuření“ – sbírání věcí, jejich kombinování, rozhovorů s lidmi či řešení jiných zapeklitých úkolů. Nemalou roli v Daemonice hrají také lektvary, které můžete připravovat z určitých volně rostoucích bylin s příznačnými názvy, jako je například Slzoskal, Vodnička, Krvelistec a jiné. Pomocí nich lze vytvářet uspávací a uzdravovací nápoje či tzv. Soulgreep, díky němuž lze vstoupit na krátkou dobu do Chrámu obětí, kde se dá komunikovat se zemřelými. Občas (ale opravdu jen sporadicky) dojde na boj, avšak protože jste vybaveni pouze mečem, nic propracovaného nečekejte.

Zpracování je na dnešní dobu průměrné, atmosféře hodně pomáhá povedená hudba. Největší nešvar Daemonicy jsou neskutečně dlouhé načítací časy při přechodu mezi jednotlivými lokacemi, kvůli čemuž budete autorům děkovat za mapu pro rychlejší pohyb. Sem tam se projevila nějaká chybička nebo nelogičnost (duplicitní jména na náhrobcích, zamrznutí hry, neschopnost postav reagovat na déšť...), což se s trochou sebezapření dá překousnout, protože Daemonica je jinak nadmíru povedená hra.

Tak co, berou?

Tumáš, jsem lepší než ty!

Je někdo doma?

Tady bych nechtěl ležet

Michal Adler, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

VERDIKT 6,8

\+ Zajímavý příběh
\+ Pěkné vykreslení postav
\+ Dabing

− Dlouhé načítání lokací
− Nepříliš detailní prostředí
− Chybí animace

Povedená akční adventura ze středověku, která zaujme hlavně zajímavým příběhem, spoustou dialogů a relativně rychlým spádem. Škoda jen občasných chybek a dlouhého načítání mezi lokacemi.

KONKURENTI: Shade: Hněv andělů **Nehodnoceno** | Inquisition **9,0** | Kult: Heretic Kingdoms **Nehodnoceno**

Cena za barevné obrázky, javahry, barevná a magická loga, audio zvířecí vyzvánění a závodních aut, polyfonních melodií je 50 Kč vč. DPH. Infolinka 225 398 398 je k dispozici od po-pá od 8:00 do 16:00 nebo pište na support@digitania-as.cz. Poskytovatelem služby je Digitania CR a.s., V Celnici 10, Praha 1.

bav se s ním...



Napiš a pošli SMS podle uvedených návodů.
Obrázkové SMS a monofonní melodie obdržíš v přijaté SMS. Po objednání barevných obrázků, barevných log, polyfonních melodií, java her a videí obdržíš SMS zprávu, ze které si kliknutím na "Stáhnout" uložíš vybraný produkt do svého telefonu, pokud máš aktivovanou službu WAP. S dotazy ohledně nastavení WAP se obrať na svého operátora.

java hry... pošli SMS na 903 10 50 ve tvaru ZKEJ XXXXX (XXXXX = kód uveden tvé vybrané hry)

více na www.digifun.cz



1 - DOBRODRUH
Základem skutečných adventur je právě tato hra. Musíš nasbírat tolik diamantů, kolik uneseš, ale pozor, spousta nepřátel i příšer číhá všude kolem tebe... Že je ti ta hra nějak povědomá?
Podporované telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i/1.0, 5100/1.0, 6100 6200, 6610, 6800, 7210/1.0, 7250, 7250i, 8910i/1 0, 3650, 7650/1.0, N-Gage/1 0, 6600, 3410/1.0, Sony Ericsson K500i. 700i, Z1010, Siemens-C55, M50/00, SL42i, SLIK/3.1 UP/4, CX65, M65, S65.



32 - VETRELCI
Nekompromisní Vetřelci útočí a tvým úkolem je zničit je a zachránit planetu. Jako velitel vesmírného korábu je musíš sestřelit dřív než se Vetřelci dostanou k zemi, ale dávej pozor, všechny lodě nejsou stejné...
Podporované telefony: Nokia3100, 3200, 3300, 3510i/1.0, 3595, 5100/1.0, 6100, 6200, 6220, 6610 6800, 7210/1.0, 7250 7250i, 8910i/1.0, N-Gage/1.0, 3650, 7650, 3410, 6310i, 6600, SHARP-TQ-GX10.



45 - DIVOKY ZAPAD
Musíš se zbavit krvelačných pobudů, kteří tě unesli do pouště. Tady musíš bojovat o holý život...
Podporované telefony: Nokia 3300, 3410, 3650, 5100, 6100, 6200, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650



30 - PĚT
Tvým úkolem je vytvořit sady umístěním 5-ti nebo více mincí stejného typu. Poté celá řada vytvořena mince zmizí.
Podporované telefony: Nokia 3300, 3410, 3510i, 3650 6310i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800, 7250, 7650



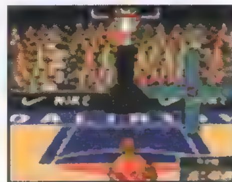
26 - ZAVODY NA DIVOKÉ VODĚ
Huuu, svištíš si to dolů vodopádem a pokoušíš se vyhnout prekážkám, které před tebe přináší proud vody.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 6610, 7210, 5100, 6100 6800, 7250, 6310i



10014 - TYM MORSKEHO KONIKA
Pomoz dvěma nerozlučným kámošům Oscarovi a Lennymu najít speciálního mořského koníčka.
Podporované telefony: Nokia3600 3620, 3650, 3660, N-Gage/1.0, Siemens-SX1, M65, Motorola V300, V525M, SonyEricssonF500i, K700, Nokia6230, 6600, 7610, 3100, 3300, 6200, 6220, 6800, 6810, 6820, 7600, 8910i/1 0.



10105 - BRUCE LEE
Ovládej legendárního Bruce Lea a znič vše co ti stojí v cestě...
Podporované telefony: Nokia3650, 3660 7650/1.0, N-Gage/1.0, NokiaN-GageQD/1 0, Motorola C650, V300 V525, V525M, V600, V80 3GSonyEricssonZ1010, K500i, K700i, Nokia 6230, 6230i 3650/1 0, SAGEM-myV-65, SAMSUNG-SGH-E700, SEC-SGHE710, SHARP-TQ-GX10, GX10/1.0.5, GX10i GX15 GX20, GX20i, GZ100 Nokia6600 7610, 2650, 3100, 3105, 3108, 3120 3125, 3200, 3205 3300, 3510i/1.0, 3585i 3587i, 3595, 5100/1 0, 6010, 6012, 6015i, 6100, 6108, 6200, 6220 6225, 6585 6610, 6610I/1 0, 6650 6651, 6800, 6810, 6820, 7200 , 7210/1 0, 7250, 7250I, 7600, 8910i/1 0



87 - BASKETBALL ARENA
Zahraj si pořádný basketbal jako opravdový profík.
Podporované telefony. Nokia3105, 3125, 3205, 3585i, 6010, 6225, 3587i, 6015i , 6012, 3300, 3510i/1 0, 3595, 5100/1 0 6100, 6108, 6200 6220, 6610, 6610I/1.0, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210/1.0, 7250, 7250I, 7600, 8910i/1.0, 3100, 3108, 3120 , 3200, 6585, 6651, 2650



69 - ROBOFLASH
Tvůj vesmírný koráb byl napaden vetřelci. Tvým úkolem je prjít všemi místnostmi na vesmírné lodi a zlikvidovat vetřelce, kteří jsou nebezpeční a chvíli to trvá než je všechny zabiješ.
Podporované telefony: Nokia 3650, 7650/1 0, 3100, 3300, 3510i/1.0, 5100/1.0, 6100, 6108, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210/1.0, 7250, 6600



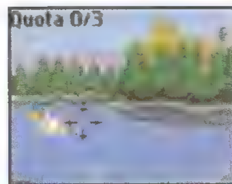
76 - BITVA TITANU
Jedinečná hra pro milovníky vesmírného dobrodružství!
Podporované telefony: Nokia3100, 3200, 3300, 3510i/1.0, 3585i, 3595, 5100/1.0, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210/1 0, 7250, 7250I, 3410/1 0, 6310i/1.0, 6600, NokiaN-Gage/1.0, 3650, 7650/1.0, SonyEricssonP800, Siemens-C60, M50/00, M55, MC60 MT50/00, S55, SL55, SLIK/3 1 UP/4



47 - HOT DOG
Vybereš jestli chceš hrát za šerify nebo gangstery. Když se nepřátelská figurka objeví před tebou musíš zamířit a vystřelit. Když to nestihneš včas budeš zastřelen.
Podporované telefony: Nokia 3300, 3410, 3510i 5100, 6100, 6200, 6310i 6610, 6800, 7210, 7250



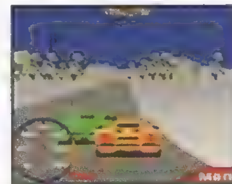
9 - JEDNORUKY ZLODEJ
Mašina s ovocem" je nyní k dispozici už i na vašem telefonu. Skutečné zvukové efekty se postarají o to, abyste se cítili jako ve skutečném kasinu.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100, 6100, 6800 7250, 6310i



20 - LOVECKA SEZONA
Sestřeluješ divoké kachny a musíš být dostatečně rychlý, aby ti je někdo jiný neodnesl.
Podporované telefony: Nokia 3100, 3300, 3410, 3510i, 6610, 7210, 5100 6100, 6800, 7250, 6310i



34 - PORAZ ROZDAVAJICIHO
Skvělá hra pro všechny milovníky hazardu!
Podporované telefony: Nokia3100, 3200, 3300, 3510i/1 0, 5100/1 0, 6100, 6200 6220, 6610, 6800, 7210/1 0, 7250, 7250I, 8910i/1.0, N-Gage/1.0, 3650, 7650/1 0, 3410/1 0, 6310i/1.0



516 - ZAVODY
Řiď svého závoďáka na neuvěřitelných tratích. Předveď své vyjímečné schopnosti a buď tím nejlepším závodníkem!
Podporované telefony: NokiaN-GageQD/1 0, N-Gage/1 0, 3650, 7650/1 0, 3650/1 0

Zvolte nejlepší hru Doupěte

7 statečných

Herní svět už dávno není zábavou pro několik tisíc vyvolených. Naopak hráčů přibývá a s nimi přicházejí do herního průmyslu i nové preference, nálady a chutě. Jelikož svoje názory na nejnovější hry jsme vám už přednesli, nyní je řada na vás. Dáváme vám v naší jedinečné soutěži možnost zvolit nejlepší hru tohoto čísla Doupěte a získat dvouleté předplatné časopisu zcela zdarma. Více informací o způsobu hlasování najdete ve spodní části této stránky.



Boiling Point (A)

V ČR se bude prodávat za 299 Kč. Budgetovka, která nestojí za řeč? Opak je pravdou. Boiling Point je RPG zasazené do konceptu first-person střílečky, které je plné nadbytečných chyb a zabíjí nás hardwarovou náročností, ale uvnitř skrývá neuvěřitelnou dávku hratelnosti a zábavy. Překvapení roku? Možná.

Hodnocení Doupěte: 8,0



GTA: San Andreas (B)

Dlouho jsme čekali, než si ceněné GTA: San Andreas najde cestu na PC. Záviděli jsme konzolistům, slintali, zuřili, modlili se. Nový počin Rockstar Games je tady, splnil očekávání a ve výsledku nabídnul zábavu, která nám zpestří horké letní měsíce. Jednu z nejlepších her letošního roku si zkrátka nemůžete nechat ujít.

Hodnocení Doupěte: 9,0



Juiced (C)

Dlouho se o Juiced mluvilo jako o jediném přímém konkurentovi novodobých Need For Speed: Underground. Mnohé nasvědčovalo, že se chystá malá revoluce, nebo chcete-li puč, který svůj vzor sesadí z trůnu. Nestalo se. Juiced je ale i tak kvalitní závodní hrou, která příznivce rychlých kol uspokojí na dlouhou chvíli.

Hodnocení Doupěte: 7,1



Psi-Ops (D)

Profesionální výraz, vyvinuté svalstvo a krátký sestřih. Tak vypadá Nick Scryer, ideální kombinace neohroženosti, síly a atraktivity, a hlavní hrdina netradiční akční hry Psi-Ops. Tam, kde ostatní hry útočí náboji a krvavou řežbou, Psi-Ops sází na telekinezi a další neobyčejné schopnosti. A jde mu to více než dobře.

Hodnocení Doupěte: 8,2



Singles 2 (E)

Původní Singles se do myslí hráčů zapsali jen jako erotický klon slavnějších Simáků. Jen čas ukázal, že se v nich schovalo více hratelnosti než v kterémkoliv dalším titulu konkurujícím sérii The Sims. Druhý díl už chybu svého předchůdce nezopakoval. Ve svém jádru skrývá něco, čemu pracovně říkáme hratelnost.

Hodnocení Doupěte: 8,2



God of War (F)

Temná a brutální řecká mytologie ožívá ve válce bohů. Právě tak jsme zahájili recenzi jedné z nejlepších her pro konzoli PS2, která letos spatří světlo světa. Unikátní atmosféra a příběh, revoluční grafika, hollywoodské ozvučení, hratelnost jako z božského Olympu. To všechno je God of War.

Hodnocení Doupěte: 9,6

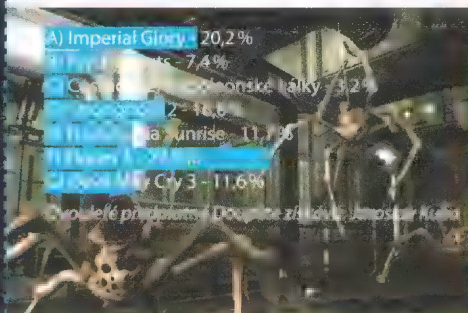
Tekken 5 (G)

Tekken 5 je hra plná rozporů. Rychlejší než její předchůdci, nápaditější i graficky nesrovnatelně propracovanější. Nový a rychlejší bojový systém vnáší do hry šťávu, která legendární sérii oživuje – a pokud byste chtěli zavzpomínat na časy minulé, máte k dispozici hratelné verze Tekkenů 1–3 ve vylepšené grafice na DVD.



Hra Doupěte 6/05: Doom 3 (Xbox)

Doom 3 vám stále nedává spát. Aby ne, když se znovu zjevil, tím šťastným byla konzole Xbox a její majitelé se dočkali čistokrevné akční zábavy, přesně jak velí název celé série. V historicky nejvyrovnanějším souboji o hru minulého Doupěte se mu podařilo porazit řadu zdatných konkurentů – napoleonské Imperial Glory, dobyvačný Stronghold 2 i tajný šéfredaktorův tip na hru první poloviny roku, šílené Psychonauts.



A) Imperial Glory - 20,2 %
[illegible]ts - 7,4 %
C) [illegible]onské [illegible]álky - 3,2 %
[illegible] 2 - 16,6 [illegible]
[illegible]a Sunrise - 11,7 %
[illegible]
[illegible] Cry 3 - 11,6 %

Dvouleté předplatné Doupěte získává [illegible]

Návod, jak hlasovat:

[illegible] čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na tele[illegible] mezera DO7 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU [illegible]

[illegible] Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

[illegible] července 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže [illegible] výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

Za pakatel

299 Kč 199 Kč 499 Kč

Skvělou zábavu neposkytují jen tituly za tisíc korun. Zajímavé hry se dají sehnat mnohem levněji

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

HARRY POTTER A VĚZEŇ Z AZKABANU

[illegible] akční [illegible] bradavickým prostředím a známými kouzly. [illegible]



6,8

Žánr Plošinovka **Výrobce** EA **Vydavatel** EA Czech **Rok vydání** 2004 **Lokalizace** Titulky **Cena** 449 Kč



Žánr Akce **Výrobce** Gray Matter **Vydavatel** CD Projekt **Rok vydání** 2001 **Lokalizace** Ne **Cena** 499 Kč

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Jen pár her se může pyšnit jménem, na nějž se nezapomíná. Jménem, které je legendární, na druhou stranu nikdy se nestane natolik zprofanovaným a neurčitým, aby se jeho sláva rozplizla v názvu žánru jako tetris či pong. Jedním z těch, kteří tomuto tlaku odolali, je Wolfenstein 3D. Legendární akce, považovaná mnohými (ne zcela právem) za první 3D střílečku herního světa.

V roce 2001 se dočkala druhého dílu. Slávy svého předchůdce se nevyrovnal, nicméně i tak nabídnul skvělou zábavu.



Return to Castle Wolfenstein je klasickou střílečkou z první osoby, která podobně jako „Wolf 3D" začíná v útrobách hradu Wolfenstein v okamžiku, kdy hlavní hrdina B. J. Blazkowicz (voják elitního komanda) stojí s nožem v ruce nad toho času již mrtvým příslušníkem jednotek SS. Stejná scéna jako před lety je tentokrát zobrazena v kvalitním Quake 3 enginu (poháněl i např. Call of Duty). Hra vás provede i dalšími prostředími – dostanete se do Egypta či do Norska, abyste zamezili genetickým pokusům führerových vědců, který se snaží zvrátit průběh války. Součástí hry je i multiplayerový mód Enemy Territory.

7,3

Žánr Realtime strategie **Výrobce** Ensemble Studios **Vydavatel** Playman **Rok vydání** 1997 **Lokalizace** Titulky **Cena** 299 Kč

8,0

AGE OF EMPIRES ZLATÁ EDICE

[illegible]



Další hry za pakatel

Battle Mages CZ + Crazy Taxi + Stealth Combat	Strategie + závodní + akce	180 Kč	Score
Castle Strike	Strategie	189 Kč	Level
Spells of God	RPG	199 Kč	Cenega (GAME4U)
Harry Potter and Chamber of Secrets	Plošinovka	449 Kč	EA
Emergency 3	Strategie	299 Kč	US Action
Freedom Force vs. the Third Reich	Strategie	299 Kč	US Action
Legacy of Kain: Defiance	Akce	299 Kč	Cenega
Hobbit	Plošinovka	199 Kč	Cenega
Thief: Deadly Shadows	Akce	399 Kč	Cenega

FreeHry

freehry.doupe.cz

0 Kč

Hru získáte vyhledáním jejího čísla (ID) na stránkách **www.doupe.cz**.

ČERVÍCI

ID: 110843

I když se to občas nezdá, hry s tou nejjednodušší pointou dokáží udělat díru do světa. Důkazem je titul z našich luhů a hájů, který nese příznačný název Červíci. Princip je podobný legendární logické akci Tron, v níž jste museli se svou futuristickou motorkou co nejefektivněji vykolejit soupeře. Činili jste tak pomocí nezničitelných stop, které za sebou motorka nechávala. Na stejném principu fungují Červíci. Pouze se do dění může zapojit až sedm dalších soupeřů, ať už počítačových či živých. Jednoduché, že ano? Především ale zábavné a při hře více hráčů neuvěřitelně akční.



6,9 ARKÁDA

RAGDOLL MATRIX: RELOADED

ID: 110733

V současné době se společnost dělí na dva nesmiřitelné tábory. Na ty, kteří Matrix milují, a na ty, kteří filmem a vším okolo něj pohrdají. Dnešní hra možná druhou skupinu nepřesvědčí ke změně názoru, nicméně na devětadevadesát procent je pobaví. V Ragdoll Matrix: Reloaded nejde o nic jiného, než o osvědčenou zábavu převlečenou do kybernetického kabátku ušitého ze zelených jedniček a nul. Po vzoru známého simulátoru, v němž jsme posílali nebohého crash-testového panáčka ze schodů dolů ve snaze způsobit mu co největší zranění, budete tentokrát trápit (nebo spíše zachraňovat) nebohého agenta Smitha před smrští kulek. Samozřejmostí je zvýšený důraz na fyzikální model.

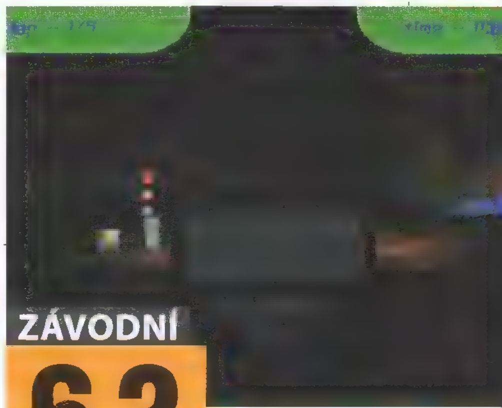


AKCE 7,9

RALLY RUN

ID: 110802

Rally Run je ideální hra na chvilkové odreagování po škole či práci. Nejedná se o nic složitého, nemusíte řešit problém záchrany světa, ani jak vylákat nepřítele ze strategicky výhodné pozice. Hra nabízí pouze a jen nekomplikované závodění. Na výběr máte čtyři automobily různých značek, tvarů a kvalit, které můžete prohnat na jedné noční trati. Jezdí se na čas a jediným omezením jsou checkpointy, proto předem vytýčená dráha nemusí nabídnout vždy nejrychlejší řešení. Závod se zvrhává v nefalšovanou rallye. Po technické stránce se nejedná o žádný skvost, neboť grafika je nepovedená a o ozvučení nemůže být ani řeč. I přesto je závodění více než zábavné.



ZÁVODNÍ 6,3



Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

Aktuality

- Tým EK Games chystá 3D plošinovku **SackMan**, ve které se postavíte do role robota z budoucnosti. Slibován je chytlavý příběh a 15 misí.
- Zajímavou hrou na obzoru je i adventura **Dreams Walker**. Ta bude pojednávat o osobě v klinické smrti. Jaký je svět mrtvých, se dozvíme už za krátkou dobu.
- Připravovaná tahová strategie **Past-Now-Future** od slovenského vývojářského týmu Design Studio vypadá jako Heroes of Might and Magic z budoucnosti, tvrdí herní kritici.
- Plane Arcade 2 mění jméno. S pokračováním populární letecké akce se nyní setkáme pod názvem **Air Conflicts**. Hra už bohužel není vyvíjena jako freeware, ale zabrousila do vod sharewaru.

Minirozhovor s týmem LT Soft

[?] Vytváříte slibně vypadající first person akci LTcc. Můžete čtenáře zasvětit do příběhu?

[!] LTcc je 1st person akce, která hráče uvede do blízké budoucnosti. Zemi hrozí srážka s asteroidem a jediný, kdo může odvrátit katastrofu, je Lenny Tecc. Musí se však vypořádat s panikařícími lidmi, kteří už nic nemohou ztratit, rabují, zabíjejí…

[?] Soudě dle obrázků se příběh nebude odehrávat jen na Zemi. Kam se ve hře podíváme?

[!] Lokace jsou ryze futuristické. Je tu oběžná dráha Země, červí díra, Neptun, ale i naše rodná Morava.



[?] Jakými zbraněmi bude hlavní hrdina disponovat?

[!] Je tu vše od krumpáče, lopaty, přes pistoli, samopal, až po starý známý zmenšovač nebo zmrazovač. Co víc si člověk může přát?

[?] Kdy hra vyjde?

[!] Chceme, aby alespoň za něco stála a aby se o ní ještě chvíli po vydání mluvilo. Ne jako tomu bylo doposud u ostatních. To si vyžaduje hodně času a trpělivosti při vývoji. Ale předpokládáme, že do konce roku 2005 bychom to mohli zvládnout.

Emulátory pro Symbian

Mobilní hráči netrpí nedostatkem dobrých her. Komu však nestačí hry v programovacím jazyce Java J2ME nebo pro operační systém Symbian, může sáhnout i po těch, které jsou původně určeny pro úplně jiná zařízení. Dnešní smartphony mají hardwarovou výbavu daleko výkonnější než třeba některé starší osobní počítače, k legendám typu ZX Spectrum, Commodore nebo GameBoy navíc existuje spousta her, a právě ty si můžete zahrát na chytrém mobilu. Pomohou k tomu speciální emulující aplikace. Jednoduše řečeno, emulátor vytváří v mobilech prostředí, díky kterému v nich mohou fungovat i programy původně určené pro úplně jiné přístroje. Tentokrát se podíváme na pět nejznámějších emulátorů vytvořených pro operační systém Symbian OS.

Ivan Lukáš, stálý spolupracovník Doupěte
Fanda mobilních technologií a redakční karatista



E32Frodo (freeware, **e32frodo.sourceforge.net/pub/e32frodo-0.5.0-s60.sis**): emulátor počítače Commodore 64, existuje ve verzi se 16 a 256 barvami. Pozornosti zájemců o Commodore 64 by neměly uniknout také weby **venus.utb.cz/c64** nebo **www.c64.com**.

GoBoy (freeware, **www.wildpalm.co.uk/GoBoy/GoBoy_Source_14.zip**): dokáže dočasně změnit smartphone na kapesní herní konzoli GameBoy. Rozšířená verze Super GoBoy Plus za 10 eur (**www.wildpalm.co.uk/SuperGoBoy.html**) umí navíc emulovat zvuk nebo spouštět hry přímo ze zip souborů.

PicoDrive (freeware, **www.allaboutsymbian.com/forum/attachment.php?attachmentid=1746**): dokáže ze smartphonu udělat herní konzoli Genesis, v Evropě též známou pod názvem MegaDrive.

Spectrian (demo, 15 eur, **www.whitecloudsoftware.com/files/spectrian/spectrian_110.sis**): nejlepší symbianový emulátor osmibitového počítače Sinclair ZX Spektrum, resp. modelů 48 a 128/+2/+2a. Na webu World of Spectrum (**www.worldofspectrum.org**) najdete tisíce her a dalších utilit, které s tímto emulátorem využijete, zajímavé a obsáhlé jsou také české stránky **zx-spectrum.wz.cz**. Podrobnou recenzi Spectrianu připravilo Symbian fórum (**www.symbianforum.com/?itemid=59**).

ZXBoy (demo, 10 eur, **www.wildpalm.net/software/ZXBoy_Series60_v13.sis**): stejně jako předchozí Spectrian umí spouštět programy určené pro ZX Spectrum, je ale starší a jednodušší. Podrobnou recenzi si přečtete na serveru MobilMania (**www.mobilmania.cz/PDA/AR.asp?ARI=105544**).

Přehled dalších emulátorů pro smartphony se Symbianem najdete na webu **www.zophar.net/consoles/ngage.html**, pro další platformy pak na stránkách **www.worldofspectrum.org/emulators.html**. Počet emulátorů se bude dále zvyšovat a rozšiřovat své pole působnosti, takže na chytré telefony se dostanou tisíce dalších her.

PANZER STORM

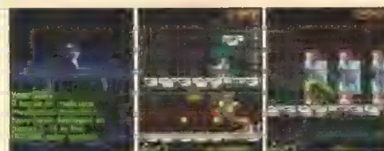
Hra Panzer Storm vám nabízí roli velitele bojového dvourychlostního tanku, který se musí probít nebezpečným územím až k velitelství nepřítele. V sedmi navzájem zcela odlišných misích s dobrou grafikou, ale jen průměrnými zvuky, na vás čeká výborná kombinace akčních prvků i strategických situací. Řada úkolů je na první pohled téměř neřešitelná, takže kromě pohotové střelby budete potřebovat objevit správnou bojovou taktiku. Hra umožňuje také průběžné ukládání pozic.



Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** LivingMobile, www.livingmobile.net **Cena** 39 Kč **Zdroj** T-Mobile, www.t-zones.cz **Hodnocení** 7,0

APOCALYPSE 3000

Vědeckofantastický žánr je jedním z nejčastějších námětů pro hry všeho druhu. Hra Apocalypse 3000 patří mezi osvědčené sci-fi střílečky. Tentokrát jde o to dobýt zpět vesmírnou stanici na planetě X-14 v solárním systému Uricane, kterou obsadila horda zmutovaných vesmírných příšer a robotů. V roli velícího důstojníka je na vás, abyste nechali promluvit svou laserovou pušku, zbavili stanici všech šmejdů z vesmíru a zachránili posádku stanice. Pět rozsáhlých úrovní vás zaměstná na dlouho a díky nápadité grafice se určitě nebudete nudit.



Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Ojom, www.ojom.com **Cena** 60 Kč **Z droj** WapStránky, www.wapstranky.cz **Hodnocení** 6,9

STAR WARS: POMSTA SITHŮ

Několik dní před tím, než se do českých kin dostala premiéra posledního dílu šestidílné Lucasovy skládanky Hvězdné války, už nabízel Eurotel kompletně počeštěnou hru Pomsta Sithů. Zahrajete si v ní postupně se čtyřmi postavami z filmu, kterými budou Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu a Yoda. Cesta povede přes deset levelů v sedmi různých lokacích, svým světelným mečem a mocí Síly se budete muset probít přes droidy, klony, roboty a hlavní záporné postavy filmu. Po dohrání hry objevíte cheat pro konzolovou verzi hry, dohrajete-li konzolovou verzi, dozvíte se speciální kód pro mobilní hru.



Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** THQ, www.thqwireless.com/starwars/ **Cena** 45 Kč **Zdroj** Eurotel, games.eurotel.cz **Hodnocení** 6,6

LOCK N LOAD

Akční střílečka Lock n Load se nadějně přibližuje mobilnímu vrcholu, který zatím představují hry optimalizované pro konzoli N-Gage, a přitom jí stačí mnohonásobně menší velikost instalačního souboru. Jde o přímočarou akci jediného muže s kulometem v ruce, který musí rozstřílet celou invazi mimozemšťanů. Hra nabízí výbornou 3D grafiku a realistické zvuky. Herní prostředí zahrnuje mimozemskou loď a pozemské ruiny, a i když je hra rozsáhlá, nepřátel by mohlo být klidně víc. Obzvlášť proto, že díky skvělému ovládání se s nimi můžete rychle vypořádat.



Platforma Symbian OS **Výrobce** Synergenix, www.synergenix.se **Cena** 79 Kč **Zdroj** Redboss, www.redboss.cz **Hodnocení** 8,1

MU Online

MU Online je zvláštní hra. Zvláštní tím, že se jedná o historicky první plně trojrozměrné MMORPG vyvinuté v Koreji, tedy v zemi, která je Mekkou jak progamingu tak právě online her. A věřte, že hra je zajímavá nejen v tomto ohledu. Prosadila se totiž v Koreji ale úspěšně expandovala i do dalších zemí (především do USA). Jen pro zajímavost – jen v Asii ji hraje přes 20 milionů hráčů!

V MU Online se ocitnete na legendárním kontinentu MU, zničeném mnohaletou válkou mezi upadající říší a feudály, pokoušejícími se získat samostatnost. Jeden z nich, kníže Antonias, se veden touto snahou pokusil za pomoci čaroděje Lemulia vyvolat z pekla jednoho z nejmocnějších démonů. Jak už to ale chodívá, něco se nezdařilo. Démon zabil Antoniovu dceru, vymknul se kontrole a nyní beztrestně kráčí kontinentem, rozsévaje za pomoci svých pekelných pohůnků děs a zkázu. Nastává čas strachu, čas smrti… čas hrdinů.

MU Online je, jak již příběh napovídá, spíše akční hrou než RPG; pohybuje se někde na úrovni Diabla. Postavy zde disponují klasickými statistikami, které můžete v průběhu času vylepšovat, nicméně jejich hlavním efektem (kromě standardního zvyšování damage, životů a many) je možnost používat lepší předměty. Nic víc, ale také nic míň. Ve hře se nachází tisíce předmětů a použití většiny z nich se projeví na vašem vzhledu již na prv

Samozřejmě zde nechybí i povolání. Čtyři. Předně je to Dark Knight, klasický bojovník pro boj zblízka; potom Dark Sorcerer, což je bojový mág specializovaný na bojová kouzla. Další postavou je Elf, respektive Elfka (můžete namítnout, že elf je rasa a ne povolání a máte pravdu, ale já MU nevymyslel), což je ve skutečnosti lučištník. A konečně je tu Magic Gladiator, ultimátní povolání umožňující bojovat (a používat výbavu) jako Knight a při tom kouzlit jako Sorcerer. Nicméně k tomu, abyste se jím mohli stát, musí být vaše postava na levelu vyšší než 220, což zabere mnoho času.

Samotný svět MU je na první pohled poměrně malý – sestává z pouhých pěti (byť vcelku rozsáhlých) map, z toho dvě (Lost Tower a Dungeon) mají po třech patrech, ostatní po jednom. Zdání však klame, už jen získání přístupu do všech oblastí vám zabere dlouhou dobu a ani pak se nemusíte bát, že by vás hra rychle omrzela. Navíc se právě dokončuje patch, který by měl kontinent MU rozšířit o celý nový svět zvaný Tarkan a v souvislosti s ním o řadu předmětů a schopností. Bohužel autoři detaily úzkostlivě tají, proto o něm není známo nic bližšího.

Grafika je věcí, ve které svého času MU excelovala – bohužel dnes je vidět, že to bylo již před několika lety. Nicméně i na současné poměry je vcelku pěkná a oku lahodící; rozhodně vás neurazí a spíše překvapí některými podařenými bojovými efekty. Příjemné je i to, že klient má pouhých 169 MB a hra i v nejvypjatějších momentech, kdy na jsou obrazovce desítky kouzel, monster a do nich bušících hráčů, nelaguje. Minimální jsou i hardwarové nároky. Hudba je na tom již o něco hůře; nějakou dobu se poslouchat dá, ale po čase ji člověk raději vypne.

Homepage hry: www.muonline.com
Cena: Zdarma


Grafika vypadá i dnes dobře


Ve městě to opravdu žije


Pán je velký, ale brzy také mrtvý

Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek

FINAL FANTASY 11 PRO XBOX 360

Společnost Square Enix oznámila, že její MMORPG Final Fantasy 11 rozšíří pole své působnosti z PC a PS2 i na připravovaný Xbox 360. Tato nová verze bude plně kompatibilní s oběma staršími, nicméně bude se pyšnit výrazně vylepšenou grafikou. Dokonce se uvažuje o zavedení nových lokací, které by využívaly výkonu Xboxu 360 naplno a jež by byly v ostatních verzích hry nedostupné.

DALŠÍ DATADISK K EVERQUESTU 2

Společnost SOE ohlásila datadisk ke své úspěšné MMORPG hře EverQuest 2. Rozšíření ponese název Desert of Flames a do hry přidá především pouštní město Maj'Dul, kterému vládnou čtyři frakce banditů. Rozložení jejich sil mohou dokonce ovlivnit i hráči svými činy, a ve výsledku tak může například jedna frakce převzít město celé. Kromě toho bude tímto přídavkem zvýšena maximální úroveň na šedesátou a přibudou speciální PvP arény. Desert of Flames má vyjít 12. září.

DUNGEON & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

Svět D&D známe především z RPG, jako jsou Baldur's Gate, Icewind Dale nebo Planescape Torment. Nyní se ale společnost Atari rozhodla využít propracovaných pravidel této deskové hry v MMORPG. D&D Online s podtitulem Stormreach bude zasazeno do licencovaného světa Eberron, který nebyl dosud v žádném herním zpracování D&D použit. Zajímavostí mají být realtimové souboje, v nichž můžete (respektive musíte) vy sami uhýbat ranám či šípům a podobně. Uvidíme, jestli se podaří tuto zajímavou vlastnost do hry implementovat, dočkat bychom se měli již letos v listopadu.

Cheatování v progamingu

Jak se podváděním předurčit k online záhubě

Člověk je od přírody tvor nedokonalý. Všem nedostatkům se ale snaží inteligentně předcházet, byť občas ne zcela férově. Zatímco ve sportu atlet schlamstne pár tobolek anabolik, účastníci multiplayerových zápasů se uchylují k cheatům. Krátkodobě jim mohou pomoci, dříve či později se ale takřka vždy vše prozradí a jim zbudou jen oči pro pláč.



Celé to začíná nevinným oťukáváním v podobě zadávání jednoduchých kódů, které daný jedinec nalezne na internetu. Možná to zní neuvěřitelně, ale tento nešvar postihl jednu z prvních verzí populárního Counter-Strike, v níž jste mohli poměrně jednoduše aktivovat létání, změnit uniformu nebo třeba zapnout rychlejší pohyb. Ve většině případů tento druh podvádění používají začínající nováčci, kteří by se rádi poměřovali se spoluhráči s většími zkušenostmi.

Ani později lákadlo lehké výhry zcela nezmizí. Postupem času člověk začne do dané hry více pronikat a bude si všímat předtím nepodstatných věcí, jako je třeba nastavení textur, korekce gammy a jiných dalších aspektů ovlivňujících grafiku. Pomocí jejího správného nastavení lze získat určité výhody, i když spočívající třeba jen ve vyšším počtu snímků za sekundu, než má soupeř. Samozřejmě, dalo by se spekulovat, zda se úpravy config souborů dají považovat za cheatování. V současné době nicméně můžete být za některé z nich v online zápasech a turnajích postiženi.

Samostatnou oblastí je vyměnění textur, kdy vás nepřátelé budou považovat za svého, zatímco vy je budete častovat olovem. Stejně nepřípustné je používání externích prográmků, jakou jsou nejrůznější wallhacky (vidění přes zeď) nebo aimboti („automatické" míření). Díky nim se z vás stane nepřemožitelné monstrum, ale k čemu to všechno, když si hru neužijete? Naštěstí existují osvědčené anticheatové programy, jako je třeba velice známý PunkBuster, a provozovatelé serverů se jejich nasazování nebrání. Pokud se někdo takovou ochranu snaží obejít, hrozí mu zakázání nebo smazání herního účtu, což za pokus rozhodně nestojí.

Cheaty do hraní nepatří a omluvou pro ně nemůže být ani to, že si je někdo „chtěl prostě vyzkoušet". Hrát férově má dozajista své výhody, minimálně skutečnost, že se za své výkony nemusíte stydět a můžete v klidu jezdit ukazovat svůj skill na nejrůznější LAN akce, kde byste s cheaty asi dost těžko obstáli. Ať chcete, nebo ne, cheatování zabíjí online hraní.





CO SE DĚJE?

[illegible]

[illegible]

CyberSchool se dostává do finále

[illegible]

Druhý ročník Poháru českých lig

[illegible]

LIGOVÝ SERVIS

Jak dopadla základní část AMD.CS ligy?
V průběhu minulého měsíce došlo k ukončení základní části AMD.CS ligy, která rozhodla o nasazení jednotlivých týmů do play-off. Boje to byly více než zajímavé, mnohdy s překvapivými výsledky. Velikáni jako AMD CyberTeam nebo nEophyte soutěž nedokončili. Do výsledků jsme zahrnuli pouze první tři místa každé soutěže.

1. liga – MhK, SkyRiders, Rescue Rangers
2. liga – nEcro'e-tuzex.cz, suiciders, Comely Queen
3. liga – i.defeaters, InDestructibleS, eNemy by shotzone
4. liga – Comely Queen CZ, null, Justice

CB CS Nations Cup VIII
Nelichotivým debaklem skončilo působení české reprezentace v osmém ročníku ClanBase Counter-Strike Nations Cupu. Naši borci ve skupině D sice nedostali výrazně silnější soupeře, přesto podlehli všem s výjimkou Finska, které však porazili pouze díky kontumaci. To samozřejmě na postup nestačilo, a český tým tak skončil v základní skupině.

inUnreal Connect3D
Unreal Tournament 2004 se sice nehřeje na výsluní největšího hráčského zájmu, přesto je komunita jeho fanoušků početná. Důkazem budiž i série duelových turnajů inUnreal Connect3D. Jména finalistů nabízíme níže, z našich hráčů dosáhl nejlepšího umístění [mikake] na 9. – 12. místě.

1. *aAa*winz
2. dignitas`astz!
3. n!faculty.seiM

ESL WC3L VII
V německém Kolíně nad Rýnem se odehrálo finále v pořadí již sedmé sezóny klanové Warcraft 3 ligy. Jeho průběh nebyl přehnaně překvapivý, byť pár zajímavých výsledků turnaj nabídl. Vítězi se stali dle očekávání Four Kings Intel. Zde jsou kompletní výsledky:

1. Four Kings Intel
2. Team 64 AMD
3. SK Gaming
4. Team mYm.Hanbit

Hráčův rádce
Letní lásky

Probouzí se s prvními sněženkami, roste a sílí s každým oteplením a od května vládne světu – láska. I když s tímto pranostikami ovlivněným soudem nemusíte souhlasit, jedno je nepopiratelné. Láska, flirtování i romance si našly cestu také do světa her. A i když zvláště v tomto případě se nikdy skutečnosti rovnat nebudou, podobné hry dokážou dobře pobavit a vyzkoušet věci, kterým se v reálném životě vyhýbáte obloukem.

SIMS + HOT DATE

Základním průvodcem do světa flirtování nemůže být nikdo jiný než nezdolná série Sims. Její první díl vás provede základními interakcemi mezi postavičkami, abyste pak v datadisku Hot Date mohli svádět simáky ze všech koutů světa.



Žánr [illegible] **Rok vydání** [illegible] **Platforma** PC **Cena** [illegible]

- ➕ datadisk speciálně o zábavě, prověřená, známá hra
- ➖ nutnost vlastnit původní hru

SIMS 2

Loni vydaný druhý díl na datadisk věnovaný mezilidským vztahům ještě čeká (Nightlife vyjde až v listopadu), přesto už i samotná hra nabízí spoustu osobních problémů a starostí. Zvláště v kombinaci s aspirometry některých simáků, které vás neustále ženou do flirtu.

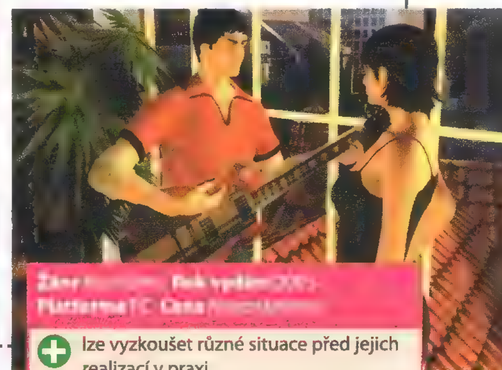


Žánr [illegible] **Rok vydání** [illegible] **Platforma** PC **Cena** [illegible]

- ➕ 3D, skvělá zábava, nevyzpytatelné aspirometry
- ➖ chybí specializovaný datadisk s rozšířenými možnostmi

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

K dokonalosti svět složitých mezilidských vztahů dovedlo čerstvé pokračování německých Singles. Nejenže vám do rukou vloží osudy dvou mladých lidí, navíc vám je pořádně zašmodrchá, když do stejného apartmánu ubytuje i expřítelkyni jednoho z nich. Jak s touto ďábelskou výbušnou směsí naložíte, je jen na vás.



Žánr [illegible] **Rok vydání** [illegible] **Platforma** PC **Cena** [illegible]

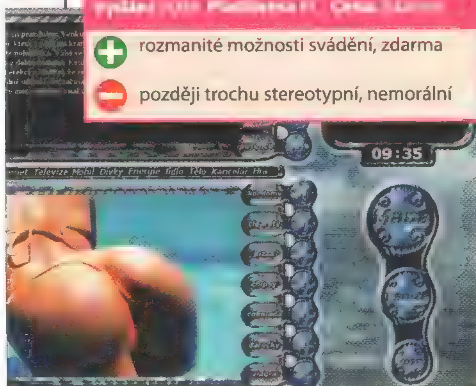
- ➕ lze vyzkoušet různé situace před jejich realizací v praxi
- ➖ přesto se raději nedoporučuje výsledky herních pokusů řídit

PLAYBOY 2003

Už od pradávna se české freewarová scéna pyšní přítomností simulátorů „balení dívek" s příznačným názvem Playboy. Zprvu textová verze, v pozdějších reinkarnacích doplněná o spoustu obrázků, vás žene k seznamování a udržení co nejvíce paralelních vztahů zároveň. K dokonalosti tento „žánr" přivedl Playboy 2003.

Žánr [illegible] **Rok vydání** [illegible] **Platforma** PC **Cena** [illegible]

- ➕ rozmanité možnosti svádění, zdarma
- ➖ později trochu stereotypní, nemorální



LEISURE SUIT LARRY

Larry je smolař. Pokaždé, když usiluje o srdce dívky, něco se zvrtne a on spláče nad výdělkem. V sérii legendárních adventur Leisure Suit Larry se podíváte na lásku z pohledu člověka, kterému komplikuje život. Larry se však nevzdává a s humorem se snaží nepřízni osudu čelit. Série se dočkala šesti různých dílů, kterým se nedávný remake nemůže rovnat.

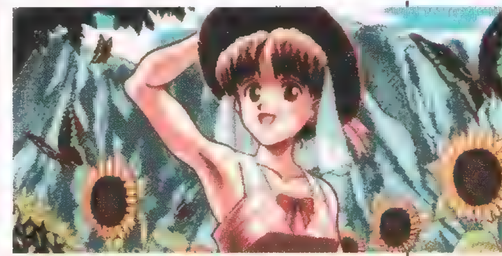


Žánr Adventura **Rok vydání** 1987–1997 **Platforma** PC **Cena** Neprodává se

- ➕ skvělé adventury, humor, decentní náznaky erotiky
- ➖ starší hry

PRINCESS MAKER 2

Princess Maker se z řady dnes doporučovaných her značně vymyká. Nejde v ní ani tak o vztahy, jako spíše o vývoj a výchovu. Z malé desetileté holčičky musíte vychovat dospělou princeznu a vdát ji za prince. Cest k vítězství je nespočet, stejně jako herních situací, což hru řadí mezi několik málo titulů s takřka neomezenou životností.



Žánr [illegible] **Rok vydání** [illegible] **Platforma** PC **Cena** [illegible]

- ➕ nelinearita, předchůdce tamagochiho, možnost vytvořit z dívky královnu, malířku nebo třeba vojáka
- ➖ těžké k sehnání

HARDWARE

Čtyři gigabajty v kapesním počítači

Novinka LifeDrive nenechá žádného příznivce kapesních počítačů chladným; především díky dosud nevídané 4GB paměti, displeji s rozlišením 320 × 480 bodů nebo komunikaci přes Wi-Fi a Bluetooth. Pro práci i zábavu je tedy místa více než dost, a kdyby přesto paměť někdy docházela, lze ji rozšířit paměťovými kartami SD, SDIO nebo MMC.

kapesní počítač palmOne LifeDrive
cena 499 $ (12 475 Kč)
www.palmone.com



Basa na cestu

Zážitek pro audiofila to asi nebude, ale na technopárty na malé louce s pár přáteli bude mobilní reprosoustava s 2" subwooferem TRENDnet TA-103S stačit. Připojuje se přes USB a stejně tak se i napájí, takže stačí notebook a jde se do akce.

mobilní reprosoustava
TRENDnet TA-103S
cena 970 Kč
www.trendnet.com, www.pcvcomp.cz



Směrem k vyšší rychlosti

Vypalovací mechanika značky LiteOn umí zapisovat na dvouvrstvé DVD disky obou formátů, což znamená, že můžete velmi jednoduše zálohovat originální filmy. Běžná DVD±R jsou pak vypalována 16× rychlostí, která se pomalu ale jistě stává standardem. Zálohu 4,7 GB dat provedete zhruba za pět minut, během nichž se technologie SmartBurn stará o ochranu proti zničení média.

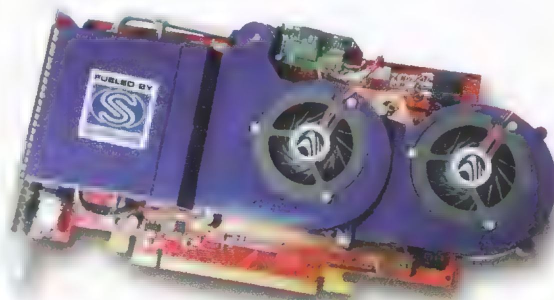
optická mechanika
LiteOn SOHW-1693S
cena 1 642 Kč
www.liteon.com



Chlazená tekutým kovem

V úsilí po účinnějším chlazení se Sapphire spojil se společností NanoCoolers, která přišla s myšlenkou přenosu tepla trubicemi s „tekutým kovem". Ve skutečnosti je to tekutina s jemnými částečkami kovu, která má vysokou tepelnou vodivost. Oběh chladicího média zajišťují elektromagnetické pumpy. Speciální chladič je použit na grafice s čipem Radeon X850XE PE.

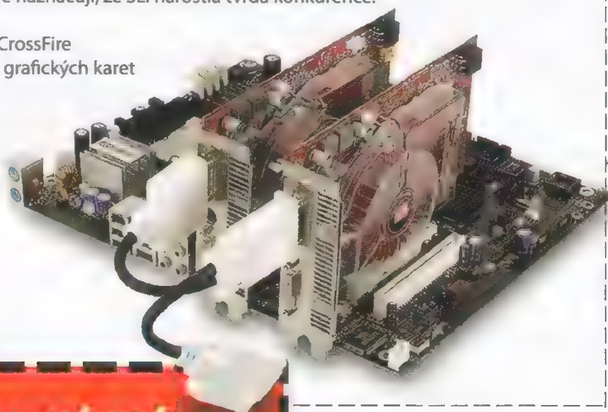
grafická karta Sapphire Radeon X850 XT PE
cena nestanovena, Doupě odhaduje 22 000 Kč
www.sapphiretech.cz



Zkřížené karty ATI

Odpověď společnosti ATI na řešení SLI od nVidie se nazývá CrossFire. Podobně jako u nVidie se i zde sloučí výkon dvou grafických karet. Nebude však nutné použít stejné grafické karty. ATI CrossFire poběží pouze na vybraných základních deskách s čipovými sadami ATI Radeon RD400 (LGA775) a RD480 (Socket 939). Již jsou známy první výsledky testů, které naznačují, že SLI narostla tvrdá konkurence.

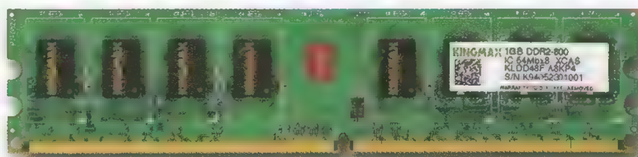
grafické řešení ATI CrossFire
cena dle použitých grafických karet
www.ati.com



Kvalita na vysokých kmitočtech

Kingmax se na letošním Computexu prezentoval především jako výrobce značkových pamětí s propracovaným systémem kontroly. S pomocí nové kontrolní linky T5593 dokáže testovat i rychlé paměťové moduly – důkazem je nově uvedená paměť řady Mars DDR2 pracující na frekvenci 800 MHz. Ta je určena k provozu v počítačích založených na nových čipových sadách Intel.

paměťový modul Kingmax Mars 1 GB DDR2-800
cena nestanovena, Doupě odhaduje 7 500 Kč
www.kingmax.com



CENOVÁ HLÍDKA:

[illegible]

Computer 13-14/05 s programem

Zoner Media Explorer 6 HOME

na DVD ZDARMA



Kompletní řešení pro digitální fotografii

běžná cena: ~~999 Kč~~

cena pro vás: 0 Kč

Ostatní vám nabídli „Classic" – Computer přichází s verzí „Home"

Na DVD Computeru 13-14/05 vám přineseme plnější, funkčnější a komplexněji řešící verzi Zoner Media Explorer 6 Home. Tato verze nabízí ucelený soubor nástrojů od stažení z digitálního fotoaparátu, přes úpravy fotografií, archivaci, publikování a sdílení fotografií, až po nejširší tiskové možnosti mezi srovnatelnými produkty.

Computer 13-14/05 v prodeji od 30. června

computer.zive.cz

computer

Adrenalin všech 3D her – díl II.

Stejně jako minule jsme se vám pokusili odtajnit anti-aliasing nebo filtrování textur, bude i dnešní díl praktickým náhledem do světa 3D her a jejich technologií. Dozvíte se, co virtuálním světu přinesly jednotlivé verze DirectX a OpenGL a nebudou chybět ani stále častěji používané vertex a pixel shadery.

Verze DirectX

Verze DirectX do značné míry ovlivňuje kvalitu zobrazovaného prostředí. Pokud jste už hráli třeba Half-Life 2 a pomocí příkazu konzole „mat_dxlevel90" zkoušeli na GeForce FX vynutit vyšší verzi DirectX, víte, že pokrok mezi jednotlivými specifikacemi DirectX byl poměrně velký.

Zatímco pionýrskou **DirectX 1.0** (1995) si většina pamětníků spojuje se samotným pojetím vykreslování (polygony + textury), další a další verze posunovaly herní grafiku stále blíže vysněné filmové kvalitě. První opravdu propracovanou specifikací byl až **DirectX 5.0** (na konci roku 1997), do té doby se mnohem více prosazovalo vlastní rozhraní společnosti 3Dfx zvané Glide. V páté verzi DirectX však přibyla přímá podpora AGP, instrukcí MMX, anizotropního filtrování a anti-aliasingu.

DirectX 6.0 uvedl hned několik typů bump mappingu a dodnes si někteří z vás určitě ještě vybaví, jak Matrox předváděl schopnosti čipu G400 na první „realistické" vodě hry Expendable. **DirectX 7.0** byl ve znamení T&L jednotky: první běžně dostupné GPU – GeForce 256 – přebralo práci procesoru a akcelerovalo zpracování geometrie (Transform, clipping and lighting – transformace, ořezání a osvětlení).

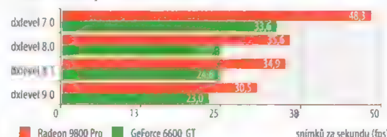
V **DirectX 8.0** byla obsažena specifikace pro pixel a vertex shader verze 1.1. Fixně pracující T&L nahradily programovatelné geometrické jednotky. Modifikátory hodnot pixelů byly úplnou novinkou, která umožnila do té doby nevídané efekty. Opět přišla na řadu především vylepšení vody (test Nature v 3DMarku 2001), ale pozdější dema pixel shaderů 1.4 (DirectX 8.1) nastiňovala možné využití i při simulaci světelně zajímavých materiálů a poloprůsvitných objektů (např. hologramů).

DirectX 9.0 zahrnoval shadery verze 2.0 a aktuální verze 9.0c shader model 3.0, ale o tom už více v části přímo o shaderech. Další pokrok se očekává až současně s příchodem nových Windows, zatím známých pod kódovým označením Longhorn.

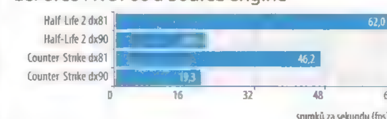
V Longhornu by mělo být poprvé uvedeno Windows Graphics Foundation (WGF), tedy rozhraní známé také pod názvem **DirectX Next**. Nejenže by mělo být využito pokročilých funkcí programovatelných jednotek dnešních grafických čipů (vertex a pixel shader procesory) i při akceleraci a efektech pracovní plochy (animace, průhlednost, ...), ale očekává se rovněž několik funkcí specifikace Direct3D. Velká revoluce však zřejmě přijde až se zlomovým rozhraním WGF 2.0, ve kterém by mohl být představen i shader model 4.0.

VLIV NA VÝKON

Half-Life 2, 1 280 × 960 × 32



GeForce FX 5700 a Source engine



Jak to funguje

K vykreslování grafiky nabízejí Windows rozhraní GDI (Graphics Device Interface). To sice zaručuje kompatibilitu, stabilitu a jednotnost, ale je také ukrutně pomalé. Proto se tato vrstva obchází pomocí rozhraní DirectX (má značit „přímý" přístup k hardware), které má vlastní vrstvu, jež mu umožňuje pracovat nad různým hardware – tzv. HAL (Hardware Abstraction Layer). DirectX má několik menších částí: DirectDraw (2D grafika), DirectSound, DirectInput (herní ovladače) Direct3D (trojrozměrná grafika) sdružené v DirectX Foundation. Vedle ní existuje ještě DirectX Media pro animaci nebo interaktivní video.

Direct3D představuje klasickou grafickou pipeline – tedy řetězec operací začínajících pracovat nad daty tvořenými vrcholy trojúhelníků, s nimiž provede transformace, ořeže je, vyřeší viditelnost a spočítá jednoduché osvětlení. Další algoritmus vypočítá jednotlivé souřadnice pixelů mezi třemi vrcholy (uvnitř trojúhelníku) a s těmi dále pracuje (pixel shader, nanesení textury atd.)

Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku



CO TO DĚLÁ

Half-Life 2 je jednou z mála her, v níž jde vynutit podpora celých verzí DirectX. Na druhém obrázku s DirectX 8 si všimněte [illegible] kanálky v nábřeží).

S vynucením DirectX 9 už nejsou změny (kromě vodní hladiny) tak dramatické – vyšší přesnost je znát na texturách svahu v pozadí a na plotu. Na vodní hladině se už takřka uvěřitelně promítají objekty prostředí.


DirectX 7.0


DirectX 8.1


DirectX 9.0

DOUPĚ DODÁVÁ: Existuje jen málo her, v nichž si můžete přímo volit hardwarovou podporu celého rozhraní DirectX. Pokud se tak děje, jako v případě Half-Life 2, je většinou výrobcem hry nabízená možnost správná. Vynutit DirectX 9.0 na kartách GeForce FX, přestože jeho specifikaci ještě převyšují, znamená okamžitou smrt pro jejich výkon a naopak vynucovat DirectX 8.1 třeba na Radeonu 9600 Pro nemá takový výkonnostní přínos, abyste za to platili snižováním detailů.

Na druhou stranu vynucení shader modelu 3.0 ve hře Far Cry může mít minimální vliv na detaily obrazu, ale zato díky němu hra běží na kartách GeForce 6 o 3 [illegible] a ve výjimečných případech [illegible] 20 [illegible] rychleji.

Verze OpenGL

Her pro rozhraní OpenGL je ve světě Windows ve srovnání s DirectX přece jen méně. Přitom právě OpenGL je skutečným standardem počítačové grafiky (nejen ve hrách, ale i v profesionálních aplikacích) na mnoha platformách.

Schopnosti grafické karty jsou v OpenGL vymezeny především podporou tzv. extenzí (extension je anglicky rozšíření). Pomocí nich se rozšiřuje paleta funkcí původního **OpenGL 1.0**. Příkladem zápisu extenze budiž třeba GL_ARB_multisampling. Začátek GL_ napovídá, že se jedná o extenzi, ARB_ je názvem sdružení, které se o novou extenzi zasloužilo (může tam být také třeba ATI_ nebo NV_), a multisampling je činnost, kterou extenze zahrnuje. Zde tedy vyhlazovaní hran.

Extenze jsou také kamenem úrazu OpenGL, protože je lze patentovat, nerozšíří se u konkurence a nestanou se standardem, který by byl podporován. Oproti tomu DirectX je standardem třetí strany a cokoli z jeho specifikace mohou používat všichni výrobci hardwaru. Do standardu OpenGL jsou zahrnovány samozřejmě univerzálně použitelné extenze, ale ATI nebo nVidia mají pro některé z nich vlastní alternativy.

Typickým příkladem je poslední specifikace **OpenGL 2.0**, do které byl konečně zahrnut vyšší programovací jazyk OpenGL shaderů – GLSL. Společnost nVidia však oficiálně stále uvádí, že její ovladače podporují „jen" OpenGL 1.5. Přitom většinu potřebných extenzí pro shadery podporovala už dávno, pouze ve vlastním provedení (GL_NV místo GL_ARB).

Jak to funguje

OpenGL je rozhraní pro programování aplikací, které může fungovat nad libovolným hardware pracujícím s pixely (má framebuffer). V OpenGL je vše popsáno stavy a programátor svými příkazy tyto stavy mění. OpenGL je nezávislé na platformě a prostřednictvím ovladače komunikuje přímo s hardwarem (nikoli přes operační systém).

Přístup k vykreslování (grafická pipeline) se od Direct3D přece jen liší. Počáteční data (vrcholy i pixely, tedy objekty a textury) se uloží do seznamu. Následně se zpracují vrcholová data a vypočítají jednotlivé body z jimi vymezených trojúhelníků (pasterizace), zvlášť se pak provedou potřebné operace s texturami, jež se nanesou až na rasterizované trojúhelníky. Jednotlivým takto vzniklým pixelům se říká fragmenty a s nimi dále pracuje fragment procesor (shader).

DOUPĚ DODÁVÁ: Chcete-li zjistit, jakou verzi OpenGL podporuje vaše karta a ovladače, stáhněte si ze stránky **www.realtech-vr.com/glview/** program OpenGL Extension Viewer. Zjistíte v něm například, že hlavním přínosem OpenGL 1.1 bylo urychlení a zjednodušení práce s vrcholy, v OpenGL 1.2 přibyly 3D textury, v důležité verzi 1.3 pak vícenásobné texturování, multi-sampling, komprese textur a bump mapping. Práce se shadery byla ukotvena ve verzi 1.5 a teprve nedávno vydaná verze 2.0 dohnala DirectX 9.0.

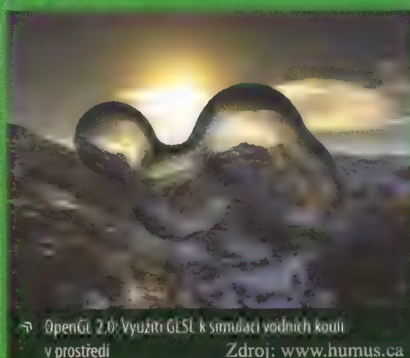
GLSL by měly podporovat všechny karty nVidia od GeForce FX 5200 a ATI od Radeonu 9500 výše. To, že některé extenze podporují jen karty ATI a některé jen nVidia, vás tolik mrzet nemusí, protože vytvořit hru běžící jen na čipech jedné z firem si žádná vývojářská společnost netroufne. To spíše narazíte na technologická dema (typicky vnadné víly Dawn a Dusk od nVidie), která normálně běží jen na kartách určeného výrobce. Pro některé extenze lze najít na internetu tzv. wrapper, tedy překladač, který za cenu velmi nízké rychlosti umožní alespoň spuštění a prohlédnutí daného dema na kartě, pro niž nebylo původně navrženo.

VLIV NA VÝKON

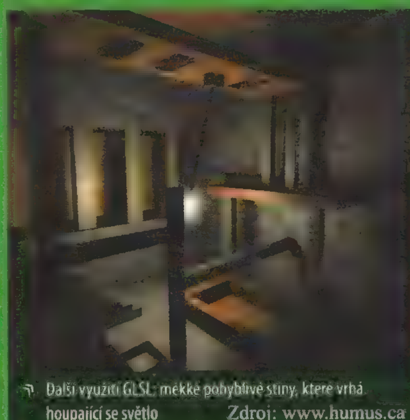
Kvůli odlišnému pojetí nelze jednoduše srovnávat rychlost jednotlivých verzí OpenGL, jako tomu bylo u Direct3D. Bylo by možné například srovnávat, jaký vliv má použití či nepoužití jednotlivých extenzí (například komprese textur nebo multi-sampling), ale v tom případě už se nejedná o srovnání celého profilu obsahující více rysů té které verze.

Nabízí se i srovnání Direct3D vs. OpenGL u her, jež nabízejí volbu rozhraní, ale asi ani u jedné z nich by to nebylo úplně objektivní: Far Cry je původně Direct3D hra, Unreal Tournament 2004 také (i když OpenGL může být u něj rychlejší, nicméně také má jiné možnosti nastavení), Serious Sam byl zase napsán prvotně pro OpenGL, pod nímž běhá lépe...

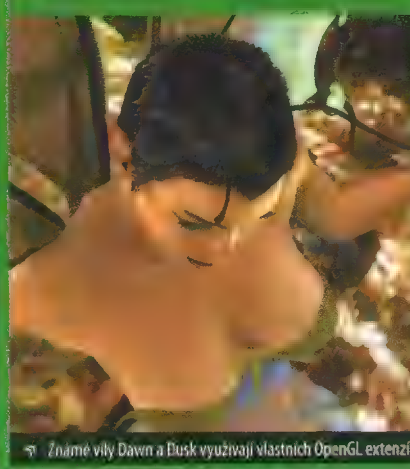
CO TO DĚLÁ


OpenGL 2.0: Využití GLSL k simulaci vodních koulí v prostředí Zdroj: www.humus.ca


ATI převedla demo Chimp z DirectX 9.0 do OpenGL 2.0 (ARB_fragment_program), aby jej mohli zkusit i uživatelé systému Mac OS X


Další využití GLSL: měkké pohyblivé stíny, které vrhá houpající se světlo Zdroj: www.humus.ca


OpenGL 1.5: Realisticky vypadající světlo (volumetric lighting) vytvořené fragment shaderem Zdroj: www.humus.ca




Známé víly Dawn a Dusk využívají vlastních OpenGL extenzí společnosti nVidia a k běhu vyžadují alespoň GeForce FX

Pixel a vertex shadery

Pixel a vertex shader jsou stále oblíbenějšími termíny ve všech recenzích, článcích i rozhovorech o hrách nebo grafických kartách. V přeneseném významu tak někteří dokonce označují prováděcí jednotky uvnitř grafického čipu. Zatímco přínos vertex shaderu nelze nijak vizuálně zaznamenat (přebral výpočty procesoru), pixel shadery má asi každý hráč spojeny s lépe vypadající vodní hladinou.

První verze vertex a pixel shader kupodivu měla označení 1.1 a byla zahrnuta ve specifikaci DirectX 8.0. Tuto specifikaci splňoval v době uvedení pouze čip GeForce 3 společnosti nVidia, i když první zárodky pixel shaderu se objevily už v prvním čipu Radeon společnosti ATI. Firma nVidia při uvedení GeForce 3 schopnosti shaderů předváděla na demu Chameleon, v němž chameleón dokázal plynule měnit barvu pokožky nebo se stát i „skleněným". To by byla bez programovatelnosti takřka nemožná úloha.

V DirectX 8.0 byla tedy ukotvena první specifikace pro **vertex shader verze 1.1**. V DirectX 9.0 pak přišla verze **2.0**, která dále posunula počty registrů, instrukční limity a umožnila další pokročilejší operace. To stejné následovalo i s **vertex shadery verze 3.0**, které navíc požadují schopnost jednotky zpracovávat textury, což dříve nepatřilo do geometrické, ale pixelové části pipeline.

V DirectX 8.1 se objevila specifikace **pixel shader verze 1.4**, který zvyšoval například počet textur nanesených v jediném taktu a celkový limit instrukcí. Tyto funkce podporovaly dlouho jen karty ATI Radeon (8500 a 9000).

Ve verzi **2.0** zahrnuté v DirectX 9.0 a poprvé realizované v Radeonu 9700 Pro byl počet instrukcí ze 14 zvednut na 96, z toho 64 texturových a 32 aritmetických. Požadavkem se stala přesnost FP24. Mnoho instrukcí bylo nahrazeno novými. V dalším vývoji došlo k poměrně spletité situaci, kdy už nešlo o různé verze.

Především DirectX verze 9 vyšel vývojářům, kteří by chtěli zahrnout shader programy do svých aplikací, vstříc. Byla přidána podpora pro HLSL (High-Level Shader Language), zatímco v DirectX 8 byla pro programátora nutnost psát jednotlivé instrukce stejně jako třeba v assembleru.

Aktuální verze **pixel shader 3.0** má mnoho zajímavých využití. Deferred shading je známý také jako quad shading a jde o alternativní techniku vykreslování, která posílá celou geometrii scény naráz, per-pixel informace ukládá do video paměti a odtud je používá k následujícím vykreslovacím průchodům. Voxel rendering (voxel je zkratkou volume pixel) je zajímavou metodou, kdy jsou body uloženy v třídimenzionální mapě a jsou charakterizované buď barvou a průsvitností, nebo „silou". V případě síly se používá prahová hranice a voxely pod (nebo nad ní) jsou poté brány jako pevná látka a zbývající pak jako prázdný prostor. To usnadní například animace šatů nebo obdobné deformace objektů.

CO TO DĚLÁ

Oba následující obrázky pocházejí ze hry Chronicles of Riddick běžící na kartě GeForce 6600 GT. V prvním případě byl vynucen shader model 0.5 (pouze T&L), ve druhém pak 2.0 s rozšířením v podobě měkkých stínů. Kromě toho [illegible]



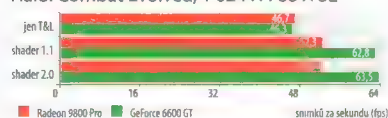
Na dalších obrázcích je hra Splinter Cell: Chaos Theory spuštěná na kartě GeForce 6800 GT. Vlevo je použito vykreslování se shadery 1.1, vpravo pak se shadery 3.0. Pomocí techniky High Dynamic Range (HDR) můžete vidět i ve stínu mnohem více detailů (je použita vysoká přesnost výpočtů) a i hodně jasná část obrazu se světlem vypadá reálněji (má vyšší dynamický rozsah). Efekt je umocněn tone mappingem, který přepočítá hodnoty barev právě tak, aby byly rozeznat detaily ve stínech a světlo bylo správně „přeexponované".

Zdroj: Beyond3D.com



VLIV NA VÝKON

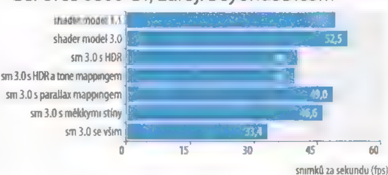
Halo: Combat Evolved, 1 024 × 768 × 32



Chronicles of Riddick, 1 280 × 1 024 × 32



Splinter Cell: Chaos Theory – 1 280 × 1 024, GeForce 6800 GT, zdroj: Beyond3D.com



Jak to funguje

Až do uvedení GeForce 256 zpracovával celou geometrii místo grafických karet (alespoň těch běžně rozšířených) procesor. S jednotkou T&L (Texture and Lightning) se zpracování geometrie přesunulo na čip. Jednotka T&L provedla požadované operace rychle, nebylo ale možno určit pořadí ani nijak měnit výpočty transformací, osvětlení a podobně. Proto s uvedením GeForce 3 (NV20) a API DirectX 8 přišly vertex shadery – krátké programy, které mohou měnit souřadnice vrcholů polygonů (vertexů). K tomu používají instrukce a registry podobně jako v klasickém procesoru.

Pixel shader procesor se dá popsat podobně jako vertex shader procesor – programovatelná jednotka v grafické kartě, která provádí operace nad pixely (ne tedy nad vertexy). Jedná se především o práci s texturami, jejich aplikaci či přidání efektů jako mlha, odrazy apod. V OpenGL se používá označení fragment shader procesor (pracuje s fragmenty – termín pro čtvereček mřížky, který má souřadnice x a y, barvu, hloubku a souřadnice textury).

Příště se dozvíte o bump mappingu a jeho různých formách, přečtete si, jaký vliv má nastavení LOD (Level Of Detail), a proniknete do temných zákoutí stínů u technik jako shadow mapping.

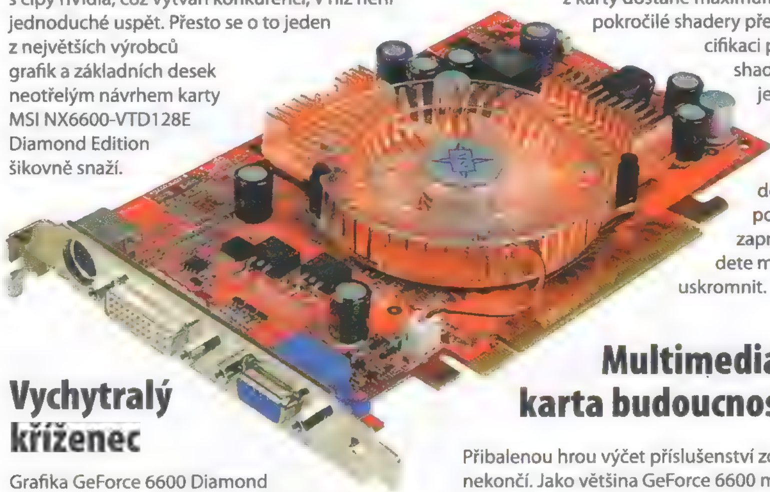
DOUPĚ DODÁVÁ: Mezi mnoha lidmi panuje utkvělá představa, že shadery verze 3.0 jsou něco nedosažitelného, něco, co nezvládne žádný dostupný hardware. Opak je pravdou. Použití vykreslovací cesty využívající shader model 3.0 (ať už místo verze 2.0 nebo třeba 1.1) může znamenat i urychlení a nárůst kýžených fps.

Typickým příkladem může být třeba hra Far Cry, do níž vývojáři Cryteku tuto možnost přidali se záplatou verze 1.2, a rázem bylo možné zaznamenat několikaprocentní zrychlení na kartách GeForce 6, které jako první shader model 3.0 podporovaly. Aby to nebylo příznivcům ATI líto, hned ve verzi Far Cry 1.3 se objevila podpora 3Dc komprese textur, kterou mohou využít všechny Radeony od modelu 9500 výše, a situace se opět vyrovnala. Komprese 3Dc však s verzemi shaderů přímo nesouvisí.

MSI GeForce 6600 Diamond

Riddickův rudý drahokam

Výrobci grafických karet brzy zjistili, že obě karty s čipem NV43 – GeForce 6600 a 6600 GT – v sobě skrývají nemalé kouzlo. Nízké výrobní náklady, lákavý výkon i přítomnost nových technologií způsobily, že tyto karty v mnoha variantách vyrábí už opravdu každý výrobce s čipy nVidia, což vytváří konkurenci, v níž není jednoduché uspět. Přesto se o to jeden z největších výrobců grafik a základních desek neotřelým návrhem karty MSI NX6600-VTD128E Diamond Edition šikovně snaží.



Vychytralý kříženec

Grafika GeForce 6600 Diamond je mistrným marketingovým tahem společnosti Microstar. Karta nese označení GeForce 6600 a přitom má PCB i paměti (2,0ns DDR3 v pouzdře BGA) shodné s GT verzí, jen místo 500/1 000 MHz běhá na taktech 400/800 MHz a nemá SLI konektor. Díky svému označení se však často objevuje ve srovnávacích testech běžných GeForce 6600, které se kvůli nízkému taktu a pomalým pamětem (přinejlepším 300/550 MHz a 3,6ns moduly TSOP) s kartou od MSI nemohou rovnat. Však také tato karta stojí zhruba stejně, co „plnokrevná" GeForce 6600 GT jiných výrobců.

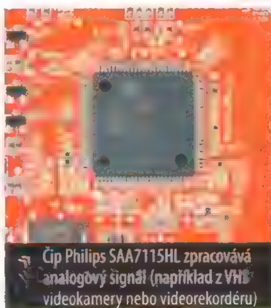
Vzhledem k použití stejných pamětí si ale kartu na úroveň GT sami přetaktujete a nemusíte tak litovat vyšší investované částky. Testovaný kus bylo možné přetaktovat dokonce až na 521/1 160 MHz. Diamond si tak s verzí GT opravdu nikterak nezadá. Společnost MSI přitom tímto úhybným manévrem se snížením frekvencí umožňuje prodávat kartu za konkurenceschopnou cenu a vy přitom nejste ochuzeni o tradičně velmi bohatou přidanou hodnotu tohoto výrobce.

Už balení karty napovídá, že hlavním tahákem má být hodnotná, filmem inspirovaná hra Chronicles of Riddick: EFBB. Její moderní OpenGL engine, který dokonce podporuje 64b Windows, z karty dostane maximum a použité pokročilé shadery převyšují i specifikaci pixel a vertex shader 2.0. Bez jejich zapnutí běhá hra i s maximálními detaily skvěle, po jejich zapnutí se budete muset trochu uskromnit.

Multimediální karta budoucnosti

Přibalenou hrou výčet příslušenství zdaleka nekončí. Jako většina GeForce 6600 má i Diamond kromě dvou výstupů na monitory videovýstup, k němuž můžete komponentním kabelem připojit HDTV zařízení. Na něm si pak vychutnáte akcelerované MPEG-2 a 4 i WMV9.

O vstup analogového videa (karta má tedy plnou podporu VIVO) se stará přidaný čip Philips SAA7115HL. Abyste mohli funkcí hned využívat, dodává MSI ke kartě licencované programy původem od CyberLinku – StarCinema, Star2Go a StarProducer. Svítivě zelené kabely a redukce jsou sice jako pěst na oko, ale rozšíříte díky nim miniDIN konektor karty na výstupy S-Video a komponentní a vstupy cinch a S-Video. Škoda jen, že kabely pro spojení například s televizí budete muset dokupovat.



Čip Philips SAA7115HL zpracovává analogový signál (například z VHS videokamery nebo videorekordéru)



Plná hra Chronicles of Riddick: EFBB je velkým lákadlem edice Diamond

GeForce 6600 Diamond vám neudělá ostudu ani ve skříni s prosklenou bočnicí. Rudá karta má čelní panel vyveden ve zlaté barvě a větší hliníkový chladič kryjící i paměti pak napodobuje měď. Použitý větráček je velmi tichý a je podsvícen modrou LED diodou.

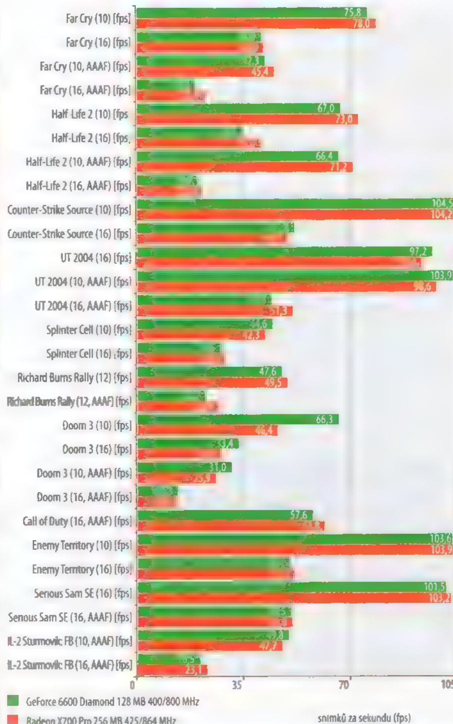
I na základní frekvenci podává karta zhruba stejný výkon jako Radeon X700 Pro a potenciál k přetaktování a následnému zvýšení výkonu má přitom jistě vyšší. Po taktování si nezadá s průměrnou GeForce 6600 GT a při stejné ceně nabízí vynikající příslušenství, videovstup, pěkný vzhled i tichý chod. Navíc se karta prodává i v provedení s můstkem HSI pro sběrnici AGP.

cenová osa	Cena (Kč vč. DPH)
Asus GeForce 6600 GT 128 MB	5 553
Sapphire Radeon X700 Pro 256 MB	5 303
MSI GeForce 6600 Diamond 128 MB	5 182

testovací sestava	
procesor	AMD Athlon 64 4000+, 2,4 GHz, 1 MB L2 cache
základní deska	Gigabyte K8NXP-SLI (nVidia nForce4 SLI)
paměť	2× 512 MB Mushkin DDR400 2-2-2-5-1T

Paměti Mushkin zapůjčil Fox Computers

NAMĚŘILI JSME



Legenda: 10 … 1 024 × 768, 12 … 1 280 × 1 024, 16 … 1 600 × 1 200, AA .. 4× anti-aliasing, AF … 8× anizotropní filtrování

INFOBOX

MSI GeForce 6600 Diamond

produkt: grafická karta
zdroj: Penta, Strakonice
kontakt: 383 369 111, www.penta.cz
cena: 5 182 Kč vč. DPH
záruka: 3 roky

⊕ přetaktování
⊕ tiché chlazení
⊕ VIVO, příslušenství

⊖ S-Video a cinch kabely
⊖ cena jako u 6600 GT
⊖ jeden pasiv pro GPU i paměti

grafický čip: NV43 (nVidia GeForce 6600) ▪ výrobní proces: 0,11 µm (TSMC) ▪ počet tranzistorů: 143 milionů ▪ velikost a typ paměti: 128 MB DDR (Samsung 2,0 ns BGA) ▪ šířka paměťové sběrnice: 128 b ▪ frekvence jádra: 400 MHz ▪ frekvence paměti: 400 (800) MHz DDR ▪ propustnost paměti: 12,8 GB/s ▪ počet pixelových pipeline: 8 ▪ počet TMU na pipeline: 1 ▪ počet vertex pipeline: 3 ▪ rychlost transformací: 300 milionů troj./s ▪ max. fillrate (multi-texturing): 3 200 Mtx/s ▪ vertex shader: 3.0 ▪ pixel shader: 3.0 ▪ FSAA: 2× 4× Rotated Grid MSAA, 8× AA (2× SSAA + 4× MSAA) ▪ anizotropní filtrování: 16:1 bi/trilineární + anizotropní ▪ RAMDAC: 2× 400 MHz s 12 b na kanál ▪ výstupy: D-Sub, DVI-I, HDTV ▪ vstup: S-Video-In ▪ sběrnice: PCIe ×16 ▪ příslušenství: D-Sub do DVI adaptér, VIVO splitter (+ komponentní výstup z S-Videa), S-Video na cinch adaptér ▪ software: nástroje MSI, CyberLink StarCinema, Star2Go a StarProducer, FarStone VirtualDrive a RestoreIT!, plná hra – Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku

Článek vznikl ve spolupráci s časopisem Computer

Nintendogs

Pejsci neroznatelní od skutečných

Jste tvrdí pařani, co si myslí, že je nějaká hra nemůže citově zasáhnout? Naivové! Zkuste vychovávat virtuálního hafana z Nintendogs a uvidíme, jak z vás padá ledový krunýř.

Když se objevila první videa z nejnovějšího hitu japonského herního génia Shigeru Miyamota Nintendogs pro NDS, zkoprněla celá rodina včetně psa. Ten vztekle štěkal na reproduktor, v němž slyšel konkurenci. Měl prevít věšteckého ducha. Kdo dostane do ruky nintenďácké čokly, zapomene na živé. Často, když hrajeme divokou akci, dokážeme se vcítit do pocitů hrdiny, věříme, že nepřítel je skutečný, živý a dokážeme k němu cítit nenávist. Cítit ale lásku k několika megabytům? Připustit, že by mohl existovat elektronický život? Uvidíte sami.

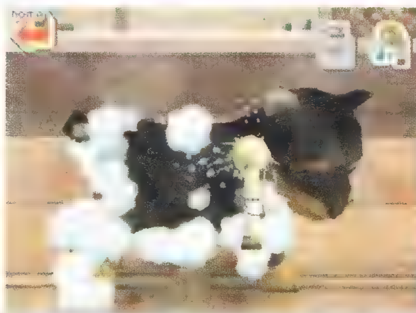
Živý pes? Myslíte ten od Nintenda?

Až začnete hrát Nintendogs, připravte se na to, že se budete cítit jako v realitě. Dostanete nabídku štěňat, vyberete si podle chuti, pomocí mikrofonku na NDS ho pojmenujete a od té doby ho máte na krku. V srdci. Zažraného v mysli. Zakouslého v noze. Vyberte si.

Štěně se objeví na horním displeji NDS a díky geniální práci programátorů vyjadřuje celým tělem zmatení a smutek. Chová se jako opuštěný pejsek, u něhož pozorujete za skleněnou stěnou, která je z vaší strany průhledná. Neodoláte a zavoláte ho. Nadšené štěně přeběhne na spodní dotykový displej a v tom okamžiku jste ztraceni. Bezcitní tyrani, lidé, kteří při Srstkově šišlavém vnucování zaběhlých kousavců cítí chuť vraždit, popadnou stylus a začnou hafíka hladit, drbat a všelijak zabavovat. Nemůžou jinak. On tak krásně a smutně kouká, tak blaženě se protahuje. Ten, kdo dělal animaci, má doma patrně psinec a dobře zná reálné chování pejsků.

Máte tedy za sebou seznámení a váš zabiják čeká na drezúru. Zapomeňte na to, že zavelíte a program si poradí. Pěkně sledujte, co chlupáč dělá, a pak pro to najděte název. Ideální je, když si sedne, zvolit sedni. Můžete sice říct cokoliv, pak si to sklerotici pamatujte, jinak máte smůlu.

Žánr Simulátor života pejskova **Výrobce** Nintendo **Vydavatel** Nintendo **Distributor v ČR** Conquest **Homepage** www.nintendo.com **Platforma** Nintendo DS **Datum vydání** Září 2005



Elektronické blechy nekoušou

Poté vás čeká trénink psa podle povelů, které se objeví v textových okénkách, závody, možnost koupit psovi nesčetně hraček, venčit ho, mýt, zkrátka dělat vše jako ve skutečnosti. S výhodou, že můžete stisknutím tlačítka poslat otravu do elektronických hajan. Za skvělý nápad pak považuji možnost návštěvy psů z jednotlivých NDS přes Wi-Fi a jejich půjčování.



Hra, pokud to tak vůbec lze nazvat, je jednoznačně potvrzením toho, že Miyamotova studnice fantazie je nevyčerpatelná. Každé dítě, každý člověk má najednou možnost mít pejska. Pejska, který do nejmenšího detailu kopíruje živou předlohu. Naučí vás starostem i radostem a přitom se vejde do větší kapsy. Pokud na NDS chyběl killer titul, právě ho získalo.

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník japonských hororů a nejen jich

TĚŠÍME SE:

- Ubyde živých psů v panelácích
- Pejska můžete vzít i do nemocnice
- Žádné očkování proti vzteklině

BOJÍME SE:

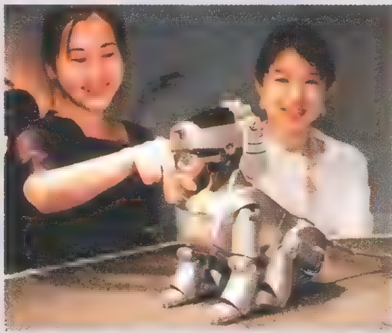
- Poškrabaných displejů z drbání čokla
- Virtuální pes neohlídá byt
- Nezasvěcení vás mají za blázna

Vynikající nápad, který rozvinul původní Tamagochi do absolutní dokonalosti. Hra, kvůli které prostě musíte NDS mít.

JAK SE TĚŠÍME:

ROBOPES AIBO

Elektronické zvíře není novinkou, Sony by mohla vyprávět o megaúspěchu s robopsem AIBO, který stejně jako Nintendogs dokonale simuloval život. S cenou přes 100 tisíc korun však nebyl dostupný pro každého.

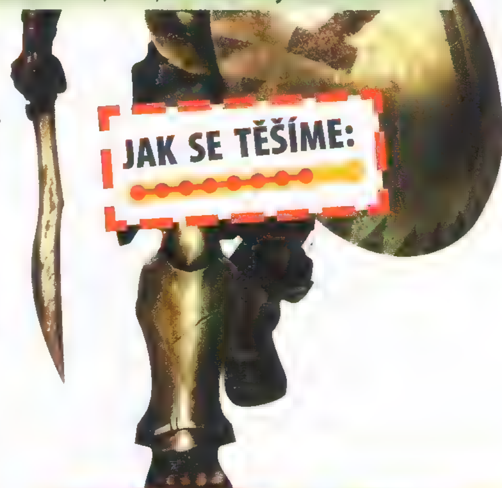




Spartan: Total Warrior

Postav dům, zploď syna, zabij Římana

Žánr Akce **Výrobce** Creative Asembly **Vydavatel** Sega **Homepage** www.totalwarriorgame.com **Platforma** PS2, Xbox, GC **Datum vydání** Září 2005



JAK SE TĚŠÍME:



Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník strategií a všeho, co nikoho jiného nebaví

Poté, co Sega odkoupila slavné tvůrce Creative Assembly, svitla naděje. I na konzolích bychom se mohli dočkat velkolepého návratu strategií. Skutečnost je ale jiná než naše představy. Známé vývojářské studio, které získalo věhlas díky hrám kombinujícím ekonomicko-diplomatické hrátky s trojrozměrnými bitvami, sice připravuje konverzi své nejznámější série, jenže jak jste si asi stačili povšimnout, místo války (Total War) tu máme totálního válečníka (Total Warrior). Náplní hry nebude starost o stohlavé davy, ale zaměříme se čistě na jedince.

Ovládání jediného muže se ovšem nerovná menší míře zábavnosti. Zvláště když se jedná o drobnějšího a méně nebezpečného supermana. Autoři se nedrží historických reálií, důkazem budou desítky až stovky mrtvých, jež stály vašemu hrdinovi v cestě. Pokud se Total War snažila být seriozní a stavět na faktech, konzolový bratříček Spartan se reálnými prvky jen inspiruje. Znamená to zejména přítomnost masivních bitev, kterých se najednou může zúčastnit až několik stovek vojáků.

Příběh hry nás zavede do řecko-římských časů. Lité boje mezi řeckými válečníky a římskými legionáři ale posloužily pouze jako pozadí děje, jenž má s realitou společné jen minimum. Konkrétně pouze Sparťany, Římany, důvody jejich rozepře a některé druhy zbraní. Již ze samotného názvu hry vyplývá, že na konflikt podíváte z řeckého pohledu. Jako obvykle nebudete jen jedním z řady obyčejných vojáků, nýbrž stanete v samotném čele sparťanské armády a pěkně zblízka nakopete Římanům zadky.

Sekaná z netvorů

Cesta za vítězstvím nebude jednoduchá. Římané si – nutno podotknout, že ne zcela fér – povolali na pomoc nestvůry a legendy z bájí. Tím se do hry dostává další zajímavý prvek. Stovky vojáků a vedle toho obři o velikosti paneláku, kteří nepůjdou udolat jedním úderem. Ruku v ruce s velikostí monster by měla jít i výbava vojáků. Můžeme počítat s klasickými meči, luky a šípy, čekají nás také netradiční zbraně – například děsivý plamenomet (když nepřítel podvádí, musíme také).

Spartan nebude školní pomůckou do hodin dějepisu. Nenakazí ani konzolový svět strategickou módou posledních let. Jeho cíle jsou jiné. Pohybuje se v oblastech, kterým doposud vládne Návrat krále nebo čerstvá hvězdnoválečná Epizoda 3. Dokáže starověká mlátička uspět v konkurenci i bez filmové licence? Po prázdninách budeme moudřejší.

Bitvy nabídnou zajímavou kombinaci stovek vojáků a obřích monster

Jde jen o jedno

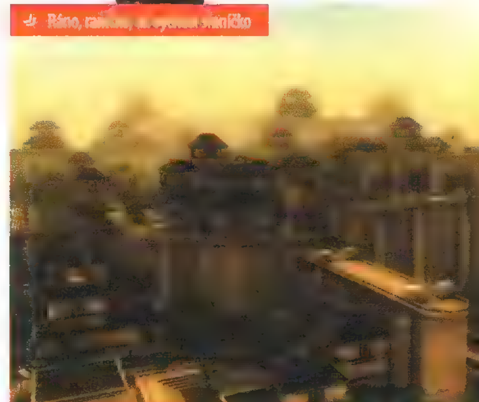
Jelikož je Spartan především mlátičkou, nic jiného než boje od něj ani očekávat nemůžeme. Na rozdíl od jiných akcí, v nichž se opakují stále stejné postupy, se ale nemusíme bát pocitu nudy. Dosud předvedené ukázky naznačují, že autoři od principu strategické hry ustoupili jen co do pohledu kamery a vše ostatní ponechali na svém místě.

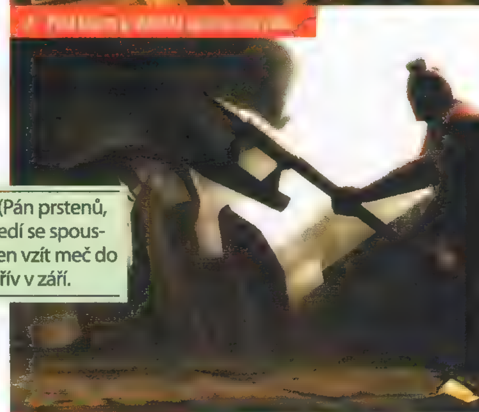
TĚŠÍME SE:
- Atmosféra na bojišti
- Bizarní zbraně
- Neobvyklí nepřátelé
- Stovky válečníků najednou

BOJÍME SE:
- Stereotypu
- Bojů s obry



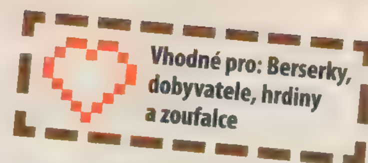
Mlátička ve stylu úspěšných filmových her (Pán prstenů, Epizoda 3) zasazená do starověkého prostředí se spoustou nepřátel a mýtických monster. Stačí si jen vzít meč do ruky a hurá do víru akce! Tedy pardon, nejdřív v září.







God of War



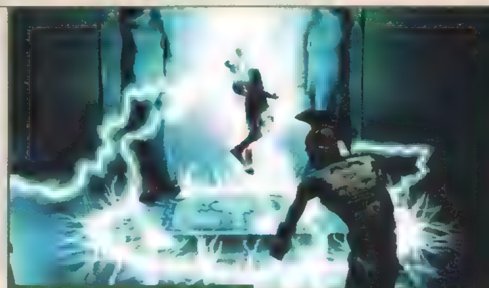
Temná a brutální řecká mytologie ožívá ve válce bohů

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Žánr 3rd person akce **Výrobce** Sony **Vydavatel** Sony **Distributor v ČR** Sony Czech **Homepage** www.us.playstation.com **Platforma** PS2 **Cena** 1 899 Kč

V posledních letech jsme svědky redefinování pojmu „hlavní hrdina". Batman v novém pojetí jako nenávistný psychopat s traumatem z dětství (film a hra Batman Begins), hlavní protagonisté knih a filmu Sin City, obě hlavní postavy v sérii Legacy of Kain, Anakin v nových Hvězdných válkách, pozměněný princ v druhém pokračování Prince of Persia… ty všechny lze nazývat „hrdiny" jen s velkým sebezapřením. Zdá se, že moderní doba zaujala mnohem komplikovanější přístup k tradičnímu pojetí dobra a zla. V dnešním světě je zkrátka hrdinou každý, kdo dokáže jít dostatečně nesmlouvavě za svým cílem – čím odhodlaněji, tím lépe.

A tak nepřekvapí ani seznámení s Kratosem. Legendární válečník ze starověké Sparty vraždí pro potěšení ze zabíjení. Jeho rukou zemřely nejen nekonečné zástupy vojáků, ale také mnoho nevinných lidí. Když měl být konečně poražen, Kratos zaslíbil svoji duši bohu války, Áreovi, výměnou za jeho sílu a zuřivost. Tak se z Kratose stalo lidské ztělesnění boha války, vraždící stroj žhnoucí plamenem nenávisti, nechávající za sebou celá města v ruinách. Kratos je nejbrutálnější a nejnelítostnější postava, s jakou jste se kdy setkali. Dante z Devil May Cry 3 vedle něj působí jako sympatický hošík ze školky. Brutalita Kratose naplňuje hru God of War atmosférou a výjevy, kterých se doposud podařilo dosáhnout snad jen dvěma nebo třem historickým velkofilmům.


Bohové vám propůjčí svá kouzla

Podobnou atmosférou se doposud chlubila jen hrstka historických velkofilmů

Exteriéry jsou naprosto ohromující

Stejná vášeň, jakou tvůrci vložili do hlavní postavy, proniká každým aspektem této výjimečné hry. Jako kdyby stejná nenávist, s jakou Kratos bojuje se svými nepřáteli, poháněla programátory, když ždímali z hardware PS2 absolutní maximum. Malíři a designéři soupeřili v tom, kdo vytvoří děsivější podobu mytologických bestií od Hydry po Sirény nebo Medusu. Architekti se předháněli ve vykreslení těch nejmrazivějších obětních oltářů v nevýslovně monumentálních chrámech. A všechno to do sebe zapadlo způsobem, pro jaký se těžko hledají slova. Zkuste si představit démonickou stylovost prostředí z Prince of Persia 2 skloubenou s éterickou rozmáchlostí exteriérů po vzoru Ico. A tam se odehrávají akční orgie, daleko překonávající dosavadní strop frenetického šílenství nastavený posledním dílem Devil May Cry.

[illegible]

V nabídce je pestrá škála speciálních chvatů

Jistě, unikátní atmosféra a příběh, revoluční grafika i hollywoodské ozvučení (o soundtracku píši v boxíku, zvuky jsou bohaté a dokonalé, dabing je extrémně vášnivý) jsou průvodními známkami mimořádné hry. Avšak v jejím srdci musí proudit šťáva v podobě čiré a dokonalé hratelnosti, aby taková hra opravdu stanula na Olympu. God of War takovou hratelností disponuje. Vlastně kombinuje akci a vývoj postavy z Devil May Cry 3 s exploračními prvky PoP2 či Ico a doplňuje je novými originálními nápady takovým způsobem, že se hraje jako sen. Vše je vyváženo tak, aby se hráč nikde nezasekával, nebloudil, nevracel zbytečně – a přitom neustále čelil výborně vyváženým novým výzvám, to vše bez nahrávání či zpomalování. V kombinaci s bohatou knihovnou odemykatelných bonusů se jedná o mimořádnou porci herní extáze, na jakou prostě nemůžete říct ne. Důrazná odpověď na Resident Evil 4 a adept na nejlepší hru roku je na světě.

VERDIKT

9,6

+ Mimořádně silný příběh
+ Revoluční technické zpracování
+ Dokonale vtahující hratelnost

– Brutální a depresivní
– Těžko se od ní odchází
– Druhý díl ještě není hotový

V roli Kratose se podíváte do antické historie způsobem, jakým se ji ještě nikdo neodvážil oživit. Strhující výlet do temné verze mýtů a do hlubin zatracené duše válečníka ve vás zanechá zážitek, kterému se máloco vyrovná.

KONKURENTI: Devil May Cry 3 **9,1** | Prince of Persia **9,0** | Onimusha 3 **8,0**

„BOŽÍ" SOUNDTRACK

Soundtrack pro hru se slůvkem „bůh" v názvu by měl být monumentálně působivý… a v tomto případě takový rozhodně je. Vlastně by bez problémů splnil svoji funkci v rámci toho nejdražšího hollywoodského AAA trháku. Silné melodie, exotické nástroje a citlivě vložené působivé dialogy ze hry činí z tohoto CD jedno z nejzásadnějších uměleckých děl, jaké herní průmysl za poslední rok dokázal nabídnout. Na hudbě pracoval tým pěti profesionálních skladatelů.



VELKÁ SOUTĚŽ

časopisu Doupě a Sony Czech o 15 cen God of War!

Ve spolupráci se společností **Sony Czech** vám letní dvojčíslo **Doupěte** přináší také velkou soutěž o ceny s tématikou jedné z nejpůsobivějších her tohoto roku – **God of War**. Jako vždy stačí správně zodpovědět následující trojici otázek:

1) Kterému bohu upsal hlavní hrdina Krátos svoji duši?
a) Diovi
b) Poseidonovi
c) Áreovi

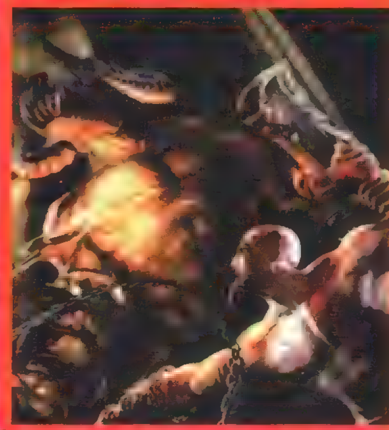
2) Jak se jmenuje Kratosovo rodné město?
a) Trója
b) Řím
c) Sparta

3) Pro kterou platformu God of War exkluzivně vyšla?
a) PC
b) GameCube
c) PlayStation 2

GOD OF WAR™

HRA ZÍSKALA OD DOUPĚTE VYNIKAJÍCÍ HODNOCENÍ 9,6:

God of War:
„V roli Kratose se podíváte do antické historie způsobem, jakým se ji ještě nikdo neodvážil oživit. Strhující výlet do temné verze mýtů a do hlubin zatracené duše válečníka ve vás zanechá zážitek, kterému se máloco vyrovná."



3 ŠŤASTNÍ VÝHERCI SI ODNESOU ORIGINÁLKU, TRIČKO I TAŠKU S TÉMATIKOU HRY, 1 DALŠÍ VÝHERCE ZÍSKÁ TAŠKU S TRIČKEM A DALŠÍ 4 VÝHERCI OBDRŽÍ SAMOTNÉ STYLOVÉ TRIČKO GOD OF WAR.



Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo God of War. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „God of War"). Odpovídat můžete také formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOGOD mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DOGOD 1A2A3A Adam Novák.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich odpovědí je 30. července 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce jedné z cen vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu www.doupe.cz a posléze také na stránkách papírového Doupěte.

Fight Night Round 2

Dejte mu KO v prvním kole

Žánr Sport **Výrobce** EA Sports **Vydavatel** EA Sports **Distributor v ČR** EA Czech **Homepage** www.easports.com/games/fightnightround2 **Platforma** PS2 **Cena** 1 799 Kč

Box nepatří mezi protěžované žánry počítačových her. Pár titulů zabývajících se tímto brutálním sportem by se ale našlo a aktuální recenzované dílko od EA Sports patří mezi absolutní špičku. Fight Night 2 přináší nejlepší a nejvěrnější zážitek z boxu bez zlomených nosů a oteklých očí.

Největší zásluhu na tom nese bezesporu ovládání, poněkud netypicky postavené na pravé analogové páčce. Zatímco pomocí levé páčky se pohybujete po ringu, pravou zasazujete veškeré údery a v kombinaci s tlačítkem L1 se bráníte. Pokud posunete páčku šikmo vzhůru, dočkáte se rychlého slabého úderu. Posun páčky do strany s následným čtvrt obloučkem vzhůru zasadí hák a tak dále. Směr, kterým páčku vychýlíte, určuje ruku zasazující úder. Je třeba si na ovládání chvíli zvykat, ale výsledek stojí za vynaloženou snahu. Po čase pro vás nebude problém kroužit po ringu, uhýbat či blokovat soupeřovy údery a ve vhodné chvíli zasadit dvě tři pořádné rány na obličej.

Prekérní situace pro černošského hráče



Hm, tenhle zápas nebude dlouho trvat





Boxeři jako živí

Vhodné pro: Všechny s tvrdou čelistí a rychlou pěstí

Zajímavé ovládání s sebou přináší nejvěrnější zážitek z boxu

A že si budete užívat, po grafické stránce patří Fight Night mezi absolutní špičku. Každý úder vypadá realisticky, hlava se po úderu správně vychyluje, odlétává pot, po pořádné ráně se dočkáte i krve. Každý úder znamenající pád soupeře na žíněnku doprovází skvělý zpomalený záběr, braný z více úhlů kamer. Boxeři vypadají jako živí, ring je detailně propracovaný, dočkáte se i děvčat oznamujících jednotlivá kola. Radost pohledět.

Ani po zvukové stránce se hra nemusí stydět. Zvuková kulisa nemá chybu; skandování diváků, dopady úderů, vzdychání borců, vše je jako ve skutečném ringu. Jen komentář, i když kvalitní, má tendence se opakovat. Výběr hudby do menu mohl být o něco lepší.

Vyzvěte šampióna

K vybití vaší agresivních sklonů slouží několik herních modů a výběr ze zástupu boxerů napříč váhovými kategoriemi. Jména jsou známá, za všechny uveďme třeba Muhameda Aliho. Pokud vám není žádný z borců sympatický, v komplexním editoru si můžete vytvořit vlastního bijce a pak s ním projít kariérou, v níž se z amatérské úrovně probijete až mezi profi špičku. Za každý vyhraný zápas dostanete peníze, za které si svého borce lze vizuálně vylepšit, to jest koupit hezčí trenýrky, rukavice atp. Důležitou roli hrají tréninkové minihry mezi jednotlivými zápasy, ve kterých si zlepšujete atributy svého borce (např. sílu).

Fight Night Round 2 se dá vyčíst jen velmi málo věcí, i když tu pochopitelně drobné mušky najdeme, pořád se jedná o naprosto perfektně hratelný box. A jediné, co ho může překonat, je další pokračování.

VERDIKT

9,0

\+ Ovládání
\+ Kariéra
\+ Atmosféra boxu

− Opakující se komentář
− Box není pro každého
− Nic moc hudba

Nejlepší a nejzábavnější box na PS2, možná i napříč platformami.

KONKURENTI: Tekken 5 **8,7** | Knockout Kings **Nehodnoceno** | Virtua Fighter 4 **9,0**

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Závislák na všem zábavném a hratelném

www.pevnost.cz

17 FANTASTICKÝCH PLAKÁTŮ

pevnost Speciál

PLAKÁTOVÝ MAGAZÍN PLNÝ FANTAZIE

99,- Kč
149,- Sk







STAR WARS III

WORLD OF WARCRAFT

SIN CITY

Tekken 5

Žánr Bojovka **Výrobce** Namco **Vydavatel** Namco **Distributor v ČR** Sony **Homepage** www.tekken-official.jp **Fan stránka** tekken.doupe.cz **Platforma** PS2 **Cena** Neoznámeno

Boj, jak jste jej dosud nezažili



Kdyby Newton vstal z hrobu a uviděl by Tekken 5, nejspíše by dospěl k závěru, že jeho fyzikální zákony upadly v zapomnění. Kdyby Tekken 5 viděl Darwin, řekl by, že se lidstvo přirozenou evolucí vyvinulo ve vyšší formu života, která bez problémů unese to, co by běžného člověka jeho doby zabilo na místě. Kdyby Tekken 5 spatřil mnich Ta-Mo, zakladatel stylu Shaolin, nejspíše by se smál hodně hodně dlouho a poté by jej označil za pěkné akrobatické vystoupení. Naštěstí v bojovkách nevadí ani fyzika, ani realističnost nic, co by z nich dělalo dobrou hru. Základem je přece zábava.

Woooow

Když uvidí fanoušek série Tekken 5 poprvé v akci, nezmůže se na nic jiného než na obdiv. Již samo renderované intro ho doslova nažhaví, a in-game grafika plynule dorazí. A nejen samotným vzhledem, který je ve své kategorii na PS2 nepřekonatelný, ale především animací postav. Namco si zaplatilo britské studio, které se specializuje na synchronizaci pohybů herců v počítačových filmových scénářích (ve svém portfoliu má například Matrix 2 a 3), a investice se rozhodně vyplatila. Všechny pohyby jsou propracované, animace přehozů či speciálních úderů plynulé a naprosto přirozené. Dívat se na Tekken 5 v pohybu je doslova koncert pro oči.

Další věcí, která dojem ještě dokresluje, je možnost upravovat si vzhled herních postav. Jistě, Virtua Fighter tuto možnost představil již dávno – a dlužno přiznat, že v mnohem propracovanější podobě – ale koho to zajímá? V Tekkenu je poprvé a rozhodně ku prospěchu věci! Poslední důvod, proč fanoušek vydechne úžasem, jsou bonusy. Devil Within, lehce přepracovaná a téměř stejně nudná verze Tekken Force, je nic ve srovnání přítomností hratelných verzí Tekkenů 1–3 ve vylepšené grafice na DVD! Klobouk dolů.

Grafika nicméně není všechno. Mnohem důležitější je hratelnost. A ta je… názory se různí. Může za to nový směr, kterým se Namco rozhodlo vydat. Tekken 5 je mnohem přístupnější nováčkům, mnohem rychlejší, mnohem agresivnější – což ne každému musí vyhovovat. Někdo je nadšen tím, že boj dvou hráčů, kteří hru mistrovsky ovládají, je rozhodnut většinou během 10–15 sekund; jiný skuhrá a marně vzpomíná na taktické souboje z předchozích dílů, kdy jedno kolo trvalo většinu přes půl minuty. Někomu se líbí, jak obrovským ničivým potenciálem všechny postavy disponují, jiný si stěžuje, že sebemenší chyba znamená často ztrátu jinak vyhraného zápasu. Ale co, zavděčit všem se prostě nejde.

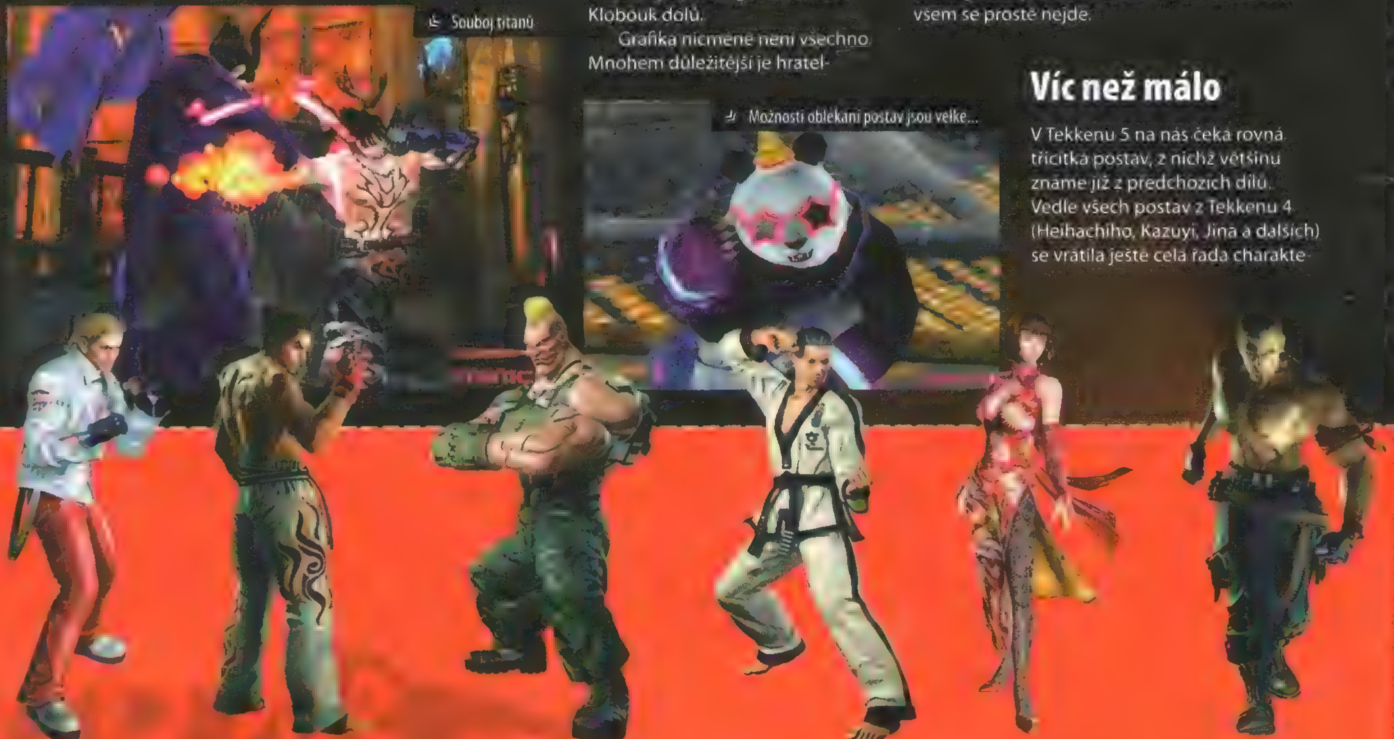


Krásné ženy k Tekkenu vždy patřily

Newton by z Tekkena 5 neměl radost

Víc než málo

V Tekkenu 5 na nás čeká rovná třicítka postav, z nichž většinu známe již z předchozích dílů. Vedle všech postav z Tekkenu 4 (Heihachiho, Kazuyi, Jina a dalších) se vrátila ještě celá řada charakte-



Souboj titanů

Možnosti oblékání postav jsou velké...

Martin Boček, redaktor
End of the capoeira masher is near...

rů z předchozích dílů – a navíc př[illegible] čtve[illegible] nových. První z nich je mladičká Asuka, neteř Jun, od níž převzala i bojový styl; jen je v jejím podání o poznání silnější a nepředvídatelnější. K[illegible] se rozjede, nestihnete někdy ani pochopit, co se to vlastně děje, a budete mrtví.

Dalším z nováčků je Feng Wei. Tento Čiňan je čínskou obdobou Paula Phoenixe – jeho maximálně agresivní, na brutální síle založený styl jistě osloví nejednoho hráče. Třetím nováčkem je Jack 5, nejnovější robot ze série Jack. O něm se dá říci snad jen to, že od svých předchůdců dostal jen nejlepší a ještě něco navíc. Posledním z debutujících bojovníků je černošský ninja Raven, který sází na maximální záludnost a sílu. Hrát za Ravena je sice těžké, pokud ho však zkrotíte, budete odměněni postavou, kterou budou vaši soupeři nenávidět, ale na níž se bude radost dívat.

Je libo trochu prostoru?

Novinku představují i arény, ve kterých budete bojovat. Namco ustoupilo od členitého terénu z Tekkenu 4, díky čemuž se vyhnulo celé řadě chyb. Kromě toho se rozhodlo pro návrat ke starým dobrým nekonečným arénám beze zdí (i když je jich jen několik).

Většina herních lokací je obklopena zdmi, které je navíc v mnoha případech možno ničit (nikoli však prorazit a přesunout se do jiné lokace, to je specialita Dead or Alive). Navíc i systém boje se soupeřem naraženým na zeď doznal řadu změn, díky kterým se situace, kdy na ně narazíte soupeře, mění v doslova masakr. Životy pak mizí rychlostí, o níž se vám v předchozích dílech ani nesnilo.

Když se něco dělá s chutí

Tekken 5 je hra plná [illegible]zko[illegible] jsou editovatelné ko[illegible], ale u konkurence již byla, a mnohem lépe zpracovaná. Nebo síla postav. Někdo je nadšen rychlými masakry, které se na obrazovce v Tekkenu 5 odehrávají, jiní marně volají po návratu k taktice a rozvaze.

Ať již patříte do té či oné skupiny, již dnes je jisté, že Tekken 5 si své fanoušky najde – a rozhodně jich nebude málo. Tahle hra je plná adrenalinu, vzrušení a zábavy. Té především.

Vhodné pro: Každého, kdo udrží ovladač v ruce a oči na obrazovce





Marduk je zosobnění síly

VERDIKT

8,7

\+ Grafika a animace postav
\+ Skvělá zábava
\+ Tekken 1–3
\+ Nový, agresivní styl

– V jednom časem omrzí
– Nový, agresivní styl

Další krok směrem k dokonalosti. Možná nerealistické. Možná nedodělané. Rozhodně zábavné!

KONKURENTI: Virtua Fighter: Evolution **8,5** | Mortal Kombat Deception **6,4** | Dead or Alive Ultimate **7,9**

HERNÍ POSTAVY A JEJICH REÁLNÉ PŘEDLOHY

Lei Woulong – Jackie Chan, známý herec bojových filmů
Marshall Law – Bruce Lee, zakladatel tradice moderních bojových filmů
Kazuya – Vegeta, známá postava japonského seriálu Dragon Ball Z
Eddy Gordo – Marcel Pereira, jeden z nejuznávanějších capeiristů světa
Paul Phoenix – Chuck Norris, známý herec a žák Bruce Leeho
Ling Xiaouy – typická anime postava
Marduk – Bob Sapp, světově uznávaný wrestler
Steve – Snatch, postava ze stejnojmenného filmu ztvárněná Bradem Pitem
Lee Chaolan – Ken Lo z finálního souboje ve filmu Drunken Master 2 s J. Chanem v hlavní roli
King – Tiger mask – jeden z nejuznávanějších japonských wrestlerů
Raven – Blade, postava ze stejnojmenného filmu s Wesley Snipesem v hlavní roli





Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

Vhodné pro: Rytíře světlé i temné strany Síly

Viděli jste film, zahrajte si hru

Žánr Akce z pohledu třetí osoby **Výrobce** The Collective **Vydavatel** LucasArts **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.lucasarts.com/ep3 **Platforma** PS2 **Cena** 1 799 Kč

Marketingový slogan, který v posledních letech slýcháme stále častěji, se dokonale hodí na nejnovější hru podle slavné filmové série Hvězdných válek. Její vydání bylo načasováno dva týdny před uvedením očekávaného filmu do kin, a minimálně skalní fanoušky tak jistě zlákala ke koupi, kromě jiného díky tomu, že po vzoru EA a jejich her na motivy filmové trilogie Pán prstenů obsahuje několik desítek minut záběrů vystříhaných přímo z filmu. Podobností s Dvěma věžemi a Návratem krále je ale více.

Epizoda 3 stejně jako obě výše jmenované spadá do žánru akcí z pohledu třetí osoby. Jde o poměrně logickou volbu – toto zobrazení umožňuje v konzolové akční hře zřejmě největší přehled o dění na obrazovce a ovládá se poněkud lépe, než pohled z vlastních očí (kterého se nicméně dočkáte v mezihrách, kde budete střílet ze stacionárních zbraní po vzoru Medal of Honor série). Náplní a herním systémem se celá Epizoda 3 točí okolo laserových mečů – ať už budete hrát za Obi-Wana nebo Anakina, vždy budete používat meč. Na blastery či jiné střelné zbraně můžete zapomenout. Posledním výrazným prvkem v rámci hratelnosti je nepostradatelná nabídka „kouzel", zprostředkovaných ovládáním vesmírné Síly.

Jak budete postupovat přesně po vzoru filmové předlohy jednotlivými klíčovými bitvami příběhu (většina z nich byla pro účely hry prodloužena a obohacena o nové prvky, nepřátele či lokace), nabídne se vám mezi každou úrovní možnost „nakoupit" za získané body nové chvaty nebo kouzla. Během hry se vaše dvě hratelné postavy začnou lišit – Obi-Wan využívá světlou magii a Anakin temnou. Koncept hry je tedy prakticky identický s výše jmenovanými hrami na motivy Pána prstenů. Výjimečnost Epizody 3 se skrývá především v silně nadprůměrném zpracování.

Grafika vás bude od začátku do konce hry neustále ohromovat. Obří bitvy v pozadí, tuny světelných efektů, explozí a drobných detailů nepřetržitě oživují herní obrazovku. Vynikající animace všech postav a jejich chvatů, profesionální a nápaditý dabing přímo od herců z filmu, filmová hudba od Johna Williamse… Epizoda 3 oživuje film na PS2 ještě lépe než předchozí licence Jamese Bonda a jemu podobných. Pro fanoušky jde tedy o maximální zážitek… a pro ty ostatní je Epizoda 3 výborně hratelnou, špičkově zpracovanou zábavou s mnoha odemykatelnými bonusy.

HUDBA K EPIZODĚ III

[illegible]


Bitvy působí epickým dojmem


Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského


Pozadí jsou neuvěřitelně pestrá a detailní

VERDIKT 7,6

\+ Grafika, hudba, zvuk
\+ Mnoho odemykatelných bonusů
\+ Věci, které ve filmu chyběly

− Slabší multiplayer
− Kameru nelze ovládat
− Nulová originalita

Výborné zpracování filmové předlohy jde v mnoha okamžicích dál než samotný originál, a nabízí tak nezapomenutelný zážitek všem fanouškům. Slovo originalita je ale tvůrcům cizí.

KONKURENTI: SW Starfighter [illegible] | SW Jedi Starfighter [illegible] | SW Battlefront [illegible]

Haunting Ground

Hra na honěnou a na schovku

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Závislák na všem zábavném a hratelném



Žánr Survival horror **Výrobce** Capcom **Vydavatel** Capcom **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.capcom.com/hauntingground **Platforma** PS2 **Cena** 1 199 Kč

Existují stovky děsivých způsobů, jak se probudit. Ráno po divoké noci, kdy si nic nepamatujete; otočíte se na posteli a uvidíte vedle sebe ležet stvoření, ne nepodobné Frankensteinově nevěstě. Nebo procitnout svázaný, s podivně tvrdým a poněkud kovovým předmětem pod hlavou, slyšet stále hlasitější pískot přijíždějící lokomotivy... Probudit se v kleci uprostřed potemnělé místnosti, navíc když kousek od vás seká obrovským sekáčkem děsivé monstrum neidentifikovatelné maso, to by vyděsilo kdejakého tvrďáka. A obzvlášť sotva náctiletou dívčinu, která se probudila.


Sympaťačka, ale zdání klame


Začíná přituhovat

Jen já a můj pes

Naštěstí pouze ve hře. Hlavní hrdinka Fiona vstává uvnitř děsivého gotického hradu a vaším úkolem je nejen zjistit co, jak a proč, ale hlavně utéct z děsivého místa, vedle nějž vypadá domov rodiny Adamsových jako prosluněné letní sídlo. Pokud byste hledali ideální místo na survival horror ve stylu Resident Evil nebo Silent Hill, nic lepšího než hrad v Haunting Ground nenajdete. Jenže Fiona není žádná akční hrdinka, která zvládá tyčí rozmlátit zombíkovi hlavu na kaši a ještě se přitom šťourat v zubech. Naopak, stačí jí pohled na krev a už cítí bušící srdce až v krku, rozklepou se jí kolena a rozostří zrak. A tak jediné, co jí zbývá, je při setkání s děsivým osazenstvem zámku utíkat a schovávat se; pod postelí, ve skříni... všude, kam to zrovna jde.

Naštěstí Fiona není na vyřešení záhady tajemného zámku sama. Postupem času získá čtyřnohého společníka, psa jménem Hewie. Ten Fioně pomáhá jak s dotírajícími nepřáteli, tak i s hledáním různých předmětů, které se nacházejí na nedostupných místech. Nejprve ovšem musíte získat psíkovu důvěru, jinak vás nebude poslouchat.



Ztráta dechu

Haunting Ground by se dal žánrově zařadit spíše k adventuře než k akci. Hra staví na postupném průzkumu zámku, sbírání věcí, jejich používání na správném místě a rozplétání strhujícího příběhu. Vše je navíc okořeněno vrchovatou dávkou strašidelné atmosféry.

Technické zpracování nedělá ostudu, grafika prostředí vypadá skvěle. Ať už samotný zámek, jeho zahrada či třeba les, do nějž také zavítáte, vše je do detailů vymodelováno, se správným temným a děsivým nádechem. Postav za celou hru potkáte jen několik, ovšem všechny vypadají výborně. S kamerou ani ovládáním nebudete mít problémy. Hudební a zvukový doprovod navozuje správnou náladu, ať už skřípáním dveří, podivnými dutými ranami nebo hrozivým tichem.

Čas si do našlehané šlehačky přisypat trochu hořkosti. Haunting Ground rozhodně není dokonalou hrou. Pes má tendence bůhvíkam mizet, když ho zrovna potřebujete, občas neposlouchá rozkazy. Ani styl hry založený na útěcích před nepřáteli nedokáže na dlouho uspokojit. Zpočátku vám přijde nápaditý, později se začne zajídat, a hra tak poněkud ztrácí na přitažlivosti. Ovšem pokud to dokážete překousnout, dostane se vám kvalitního děsivého dobrodružství.



Před děsivými nestvůrami se musíte schovat

Hewie v akci

VERDIKT

7,5

\+ Atmosféra
Napínavý příběh
Hewie

− Opakující se honičky
Pes neposlouchá
Místy nudné pasáže

Kvalitní hororová „akce", která s postupem času poněkud ztrácí dech.

KONKURENTI: Obscure **8,0** | Silent Hill 4 **8,6** | Cold Fear **8,0**

Project Rub vs. Pokémon Dash

Hry, které ukazují, jak využívat i nevyužívat touch screen

Dotykový displej je největší předností nového handheldu od Nintenda, rychle rozšířeného NDS. Některé hry jeho genialitu využívají zčásti, jiné naplno. Revoluční technologie většinou nemívají jednoduché začátky, což však neplatí u dvou megahitů poslední doby. Kamerky EyeToy u PS2 a dotykového displeje NDS. Pokud existuje hra, která ukazuje, co vše ťukání do displeje umožňuje, je to jednoznačně Project Rub.

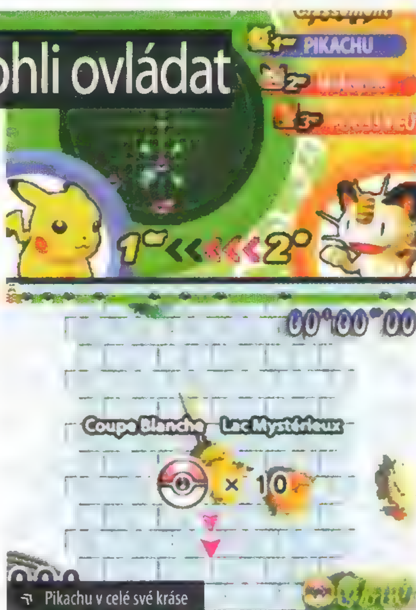
Není hra na NDS, která by ignorovala možnost touch screenu a takto ovládat hrdinu hry. Často si ale říkáte, že vývojáři v podstatě jen chtěli hru na NDS prosadit, a tak jen nějak implantovali dotekové ovládání a šup, hra je na trhu. Podobný dojem na mě udělala hra Pokémon Dash. Nechci ji kritizovat, je to velmi zábavný titul. Máte šanci závodit s populárním Pikachu, ano, s tou žlutou potvorou, klepáte do displeje a Pikachu běží. Hmmm.

Ještě nikdy jste nemohli ovládat hru svým dechem!

Naproti tomu u Project Rub si připadáte jako u zjevení. Neexistuje dokonalejší hra, která by předvedla, co všechno bude možné na NDS zrealizovat, pokud si vývojáři nabrousí mozkové buňky. Samotná hra je „příběh" mladíka, snažícího se získat srdce své vyvolené. Ta mu zadává různé úkoly, které nešťastník musí plnit. Je to šikovná taktika, jak propojit nezávislé minihry, ale až je budete hrát, radši se připravte chytat padající bulvy. Popišme si tu některé.

V moři se topí nešťastník a nedaleko od něj je plachetnice. Foukejte na displej a loď se dá do pohybu, dopluje k němu a zachrání ho. Jindy vaše láska sedí na kraji lesa, ze kterého se na ni vrhne masožravá květina. Stylusem (dotykovým perem) vezměte klacek, zapalte v ohni a pochodní zažeňte té mrše choutky. Na stole hoří svíčky. Foukejte, pokud budete šikovní, zhasnou a vy získáte body. V písku sedí obří mrakolev a lidičky k němu táhne písek. Pomozte jim dostat se ven. Řítí se vozík po silnici, na které jsou překážky? Rychle je odstraňte. A tak dále.

Právě proto je Project Rub tak geniální. Přesně takový přístup svět her na NDS potřebuje. Představte si RPG, kde plujete přes oceán na plachetnici, kterou uvádíte do chodu svým dechem. Zkuste si vybavit svět, kde dotykem stylusu vezmete jakýkoliv předmět a vymrštíte ho na nepřítele. Svět, v němž vše splývá. Vy v reálném světě a virtuální hrdina na displeji. Kde nemačkáte tlačítka na odcizeném ovladači, ale do nějž přímo zasahujete. Svět, kde porazíte stylusem stromy, pak je nahrnete k sobě, uděláte si vor a přeplavete řeku. Svět, kde ovšem můžete podobným způsobem udělat most. Anebo díru v břehu řeky, aby voda odtekla jinam.



Pikachu v celé své kráse

Tik to je ona, váš idol

Distribuce obou her v ČR: Conquest
Datum vydání: Již na trhu

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník japonských hororů a nejen jich

REÁLNÝ A VIRTUÁLNÍ SVĚT V JEDNOM

Neustále se spekuluje o tom, jak propojit reálný a virtuální svět. Snadno. Interaktivita pomocí dotykového displeje nabízí neuvěřitelnou možnost splývat s hrdiny, aniž byste potřebovali speciální technologii. Je to skutečné Kolumbovo vejce.

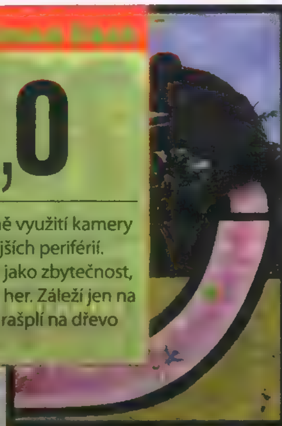


Project Rub je hlubokou studnou nápadů, nejen výbornou hrou. Ukazuje, kudy vede cesta k tvorbě her, jaké jste ještě neměli možnost zahrát. Berte ho jako okénko do možné budoucnosti. Pokud NDS neskončí jen jako další handheld, kde dotykový displej sice bude fungovat, ale jen proto, že zkrátka je k dispozici. Uvidíme, zda se dočkáme třeba nové Final Fantasy, v níž skutečně budeme doslova ve hře. Potenciál tu je. Hra Project Rub změnila od základu můj pohled na NDS. Tato konzolka má šanci dát megahity i hardcore hráčům.

VERDIKT

9,0 VS. 7,0

Když se objevila první hra pro EyeToy, panovala ohledně využití kamery coby ovladače skepse, dnes je to jedna z nejpopulárnějších periférií. Dotykový displej u Nintenda DS také zpočátku působil jako zbytečnost, ale ve skutečnosti má možnost od základů změnit svět her. Záleží jen na vývojářích, zda zalenoší jako u Pokémon Dash, nebo si rašplí na dřevo protrénují mozkové závity.




Zkuste si, jaký máte fuk



Fukejte do šipek...

WOW!

Nejsilnější herní zážitek měsíce

Nikoliv náhodou pojmenovala Sony hlavní procesor PlayStation 2 „Emotion Engine" (lze volně přeložit jako „stroj na emoce" nebo ještě volněji „hnací motor pocitů"). Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jednak je mnoho her japonského původu a navíc se hry díky své povaze obecně snaží vyvolávat filmové dojmy a zážitky.

Na této stránce si budeme pravidelně popisovat nejsilnější zážitek z aktuální hry. Platí ovšem pravidlo, že pro hru důležitý zvrat v příběhu vám v žádném případě neprozradíme. Chceme vám ale ukázat, jak báječné momenty je dnes možné při hraní zažít!

Vyvraždění chrámu rytířů Jedi SW Episode III

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Když jsem vymýšlel rubriku WOW, měl jsem v úmyslu zviditelnit unikátní silné zážitky z hraní videoher. Rozhodně mne ani ve snu nepadlo, že se mezi ně dostane také scéna, která v interaktivní podobě oživuje filmovou předlohu. Hry podle filmů obvykle bývají spíše nepovedené uspěchané nedodělky, které zcela postrádají náboj své předlohy (což ale neplatí o nepřímé inspiraci v Medal Of Honor nebo Call of Duty). Star Wars Episode III: Revenge of the Sith je ale zářnou výjimkou.

Hra doplňuje a prohlubuje zážitek z filmové předlohy

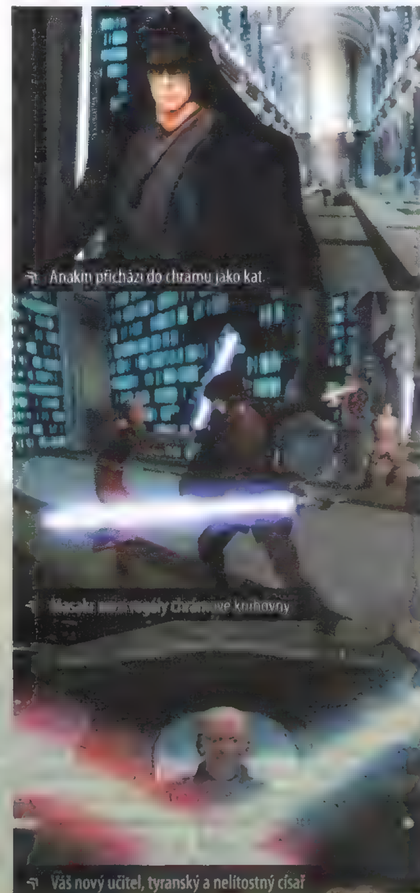
Nejenže hra věrohodně kopíruje výpravu filmu – vzhled, hudbu či obsah. Ona jej navíc doplňuje: postavy disponují tunou dialogů navíc, napsaných stejně bravurně jako ve filmu. To jim dodává na hloubce a některé okamžiky jsou díky tomu ještě silnější a zajímavější než v předloze. Když k tomu připočtete skutečnost, že téměř každá větší bitva ve hře obsahuje prvky navíc (neustálé otáčení můstku velitelské lodi generála Greviouse vzhůru nohama, jeden z nejstarších rytířů Jedi v chrámu…), nabízí hra více než jen oživení filmového zážitku. Doplňuje jej a prohlubuje.



Zřejmě nejvýraznější je tato vlastnost během jedné z klíčových pasáží – okamžik, kdy se Anakin přidá k temné straně Síly a vydá se vyvraždit svoji bývalou školu, je jedním z nejsilnějších i ve filmu. Jelikož jsem ale hru hrál ještě před premiérou, byl jsem tímto momentem ve filmu téměř zklamán: ve hře je totiž ještě zajímavější a propracovanější.

Od okamžiku, kdy Anakin rozrazí dveře chrámu Jedi, začne masakr, jaký ve filmu neuvidíte. Klonové jednotky ničí chrám ve velkém, zatímco Anakin prochází chodbami knihoven jako krvavý bagr – zatímco stíná bývalé spolužáky jednoho po druhém, trousí kruté poznámky typu „Tak tohle je dnes označováno za rytíře Jedi? Ubohost…". Pocit moci a nadvlády vám bude proudit celým tělem, jak budete srážet jednoho zoufalého studenta za druhým. Pohrdavé osočování „Zrádce!" z jejich úst vám ještě dodá na zlosti a odhodlání.

Na konci svého krvavého tažení chrámem stanete v obří kruhové hale, kde na vás čeká dvojice posledních obránců. Jeden z nejstarších mistrů a jeho mladá učednice se vám postaví v nezapomenutelném souboji, silně připomínajícím finále Epizody I – jenže vy stojíte na té špatné straně. Až budete z chrámu odcházet, uvědomíte si ještě lépe než ve filmu, jakou cenu má zrada a jaké následky přináší touha po větší moci. Bravo, jeden z nejlépe zvládnutých herních okamžiků tohoto roku hned tak nezapomenete.



Anakin přichází do chrámu jako kat.

Masakr mezi regály chrámové knihovny

Váš nový učitel, tyranský a nelítostný císař

Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat



Aktuální listárna je ve znamení fenoménu, který se v květnu letošního roku dočkal velkolepého finále. Hvězdné války skončily, ale vás Síla provází i nadále. Nahlédněte do dnešních dopisů, které ovládli fanoušci strýčka Lucase.

DOPIS MĚSÍCE
Hvězdné války!

Ahoj všem v Doupěti (nebo doupěti? – prý máte v redakci nepořádek, tak kdo ví). Když jsem si v upoutávce na příští číslo přečetl o recenzi hry z prostředí Star Wars, srdíčko zaplesalo. Ano, jsem jeden z těch postižených fenoménem George Lucase, který už měsíce netrpělivě čekal na premiéru třetího dílu. A co se odehrálo v kině i ve filmu, to bylo fantastické! Doufám, že si ani jako herní redaktoři nenecháte Hvězdné války ujít, když už o nich píšete!

[!] Nenecháme, respektive nenechali jsme si je ujít! Věřili byste, že si na ně Kamil Gric a Martin Zavřel zašli se scénáristou Mafie Danem Vávrou do kina v městečku Universal City v Los Angeles? Tomu se říká pracovní morálka. A ostatní autoři aby se potili u článků…

Zpět ke hře, protože jsem ji shodou okolností hrál a chtěl jsem se podělit o své dojmy. Nejvíce mě dostalo její filmové pojetí, díky kterému jsem si prvky z filmu vychutnal ještě před jeho uvedením do kin. A byla to paráda. Samozřejmě za to může i skvostná hudba Johna Williamse, ale i úchvatné momenty, ze kterých jasně vyčnívá likvidace rytířů v paláci Jedi. Pamatujete si na ni? Jo a pokud jste hře dali méně než osm bodů, asi vytáhnu světelný meč a navštívím vás!

[!] Pamatujeme si na ni více než dobře. A když nalistujete rubriku Wow, objevíte, že právě o tomto momentu píšeme. Epizoda 3 od nás dostala 7,6, takže vám nezbývá, než vytáhnout světelný meč a vyrazit na zteč do Brna. Budeme připraveni.;-)

Uvažoval jsem, že byste mohli zařadit sekci kultura, ale kvůli jednomu čtenáři (a ještě k tomu bych chtěl právě informace o Star Wars!) to asi nepřipadá v úvahu. Nevadí. I tak je Doupě skvělý magazín, jste číslo od čísla lepší a lepší. Ale psst, aby vám to náhodou nestouplo do hlavy. Radši pořádně makejte, ať jsou z vás dobří rytíři Jedi.
Nechť vás provází Síla!

Radek

[!] Bohužel, Síla potřebuje být v rovnováze. Neexistuje pouze jedna strana mince, a tak i v našem řádu najdete rytíře Jedi, stejně jako proradné Sithy. Je však ještě příliš brzy, než abyste poznali, kdo stojí na které straně.

Mikroskop – Multiplayer C&C: Renegade

Na světě existují dva druhy multiplayerových hráčů. Ti, kteří zbožňují jen jednu – svoji – hru, hraní nazývají tréninkem, jejich střelba je přesnější než pravítka v ústavě NASA a u počítače vydrží do skonání světa. Další skupinou jsou ti, kteří se k multiplayerovému zápolení dostanou jednou za čas, hrají jen kvůli zábavě a vůbec jim nevadí, že nemají nejvíc fragů, případně, že jejich titul nepatří mezi nejdokonalejší. Takoví lidé multiplayerovky střídají, stále zkoušejí něco nové, něco zábavné, něco, co tu ještě nebylo. A právě ti se možná kdysi střetli s Renegade.

Co je zač? Znáte sérii Command and Conquer? Znáte Red Alert… nebo aspoň staříčkou Dune 2? Ano, vím, jsou to realtimové strategie se základnami, těžbou surovin a hlavně bojem. Tak si teď představte, že se ocitnete v takové realtimové strategii. Konkrétně v C&C: Tiberian Sun, ovšem nikoli v pohodlném velitelském křesle, ale v kůži jednoho vojáka. Pobíháte po základně, která je už postavená, vstupujete do budov, potkáváte se s dalšími vojáky (spoluhráči), okolo vás projíždí Harvester. Vaším úkolem je svou základnu ubránit před nepřátelskými vojáky a vozidly.

Cože? Vojáci mohou být i v dopravních prostředcích? Ano. Vždyť to už bylo v Battlefieldu! Jenže Battlefield je mnohem novější hra, navíc v ní jsou přesně zadané počty tanků, obrněných vozidel atp. V Renegade si musíte na každý prostředek poctivě vydělat. Techniku kupujete za kredity a ty získáváte automaticky, pokud se Harvester v pořádku vrátí do základny. Pak už stačí jen vyběhnout do jedné z budov a vybrat si vozítko, po němž vaše



válečnické srdce touží. Případně si vyberete nové povolání. Omrzelo vás být obyčejným vojákem? Nevadí, za ušetřené kredity se můžete stát odstřelovačem, inženýrem, raketometčíkem apod.

A jak se to celé hraje? Děkuji za optání, dobře. Závisí jen na vás a vaší skupině, jakou zvolíte taktiku. Budete sabotovat nepřátelskou těžbu likvidováním soupeřova Harvesteru, nebo budete šetřit a vyrazíte na zteč až s nejlepším vybavením? Můžete se také infiltrovat do nepřátelského tábora a nechat vyhodit do povětří všechny budovy… hra likvidací celé základny končí. Renegade nepatří mezi nejnovější hry. Není však až tak škaredý. Vím, v období, kdy vycházejí hry jako Doom 3 nebo Far Cry, už grafika nemá příliš co nabídnout, ale hratelnost zůstává stále stejná. A navíc si hru tak zahrají i ti, jejichž rodiče nejsou slavnými celebritami nebo politiky.

Sečteno podtrženo, Renegade je určený hráčům, kteří se chtějí zabavit, nemají příliš velké nároky na technickou stránku hry, líbí se jim nějaké ty tančíky a trocha sci-fi a rádi spolupracují v týmu. Pokud mají větší nároky a lepší počítač, měli by se dívat směrem, kde stojí Unreal Tournament 2004 a jeho mód Onslaught.

Marian Kubicsko

Objevil jsem Doupě

Zdravím redakci Doupěte,
nevím jak, ale náhodou (náhoda to nebyla, protože vše řídí Síla) se mi do rukou dostalo dubnové číslo vašeho skvělého časopisu. Od doby, kdy jsem si z vašeho serveru doupě.cz stáhl gamesku Worms Realtime, jsem o vás neměl ani potuchy. Ale to se změnilo.

[!] Možná jste omylem psal do prohlížeče adresu nějakého konkurenčního herního serveru. Ale budiž odpuštěno. Ať Síla stojí při vás!

Dubnové číslo jsem sehnal dohromady s vaším dalším časopisem, Computerem. U tohoto Doupěte nebylo DVD, ale po nějakém čase donesl kámoš do třídy květnové číslo s DVD. Váš časopis mě velice zaujal, a tak jsem si nechal poslat ukázkové číslo.

Mikroskop – hry pod čtenářským drobnohledem

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíce, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deathchmachi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

Přestože ještě nedorazilo, nedočkavě jsem si koupil červnové s AoE3. A jelikož jsem skalním fanouškem TES3: Morrowind, byl jsem velice překvapen videem o dohrání za patnáct minut!

[!] Skalní fanoušek Morrowindu jistě ocení i naše první dojmy z dalšího dílu, Oblivionu. Takže utíkejte nalistovat náš E3 speciál!

Ještě sem přidám pár odpovědí z vaší ankety a půjdu. Grafická podoba je velmi dobrá, ale vždy je co zlepšit. Uvítal bych více recenzí, novinek, něco o HW, mobily a vysvětlení pojmů. Vyškrtl bych konzole, protože mě vůbec nezajímají (já vím, nejde to), a návody, protože hra s návodem není to pravé. Tak to je asi vše.

S pozdravem a přáním všeho dobrého

Kejín

[!] Vždy je co zlepšit. Heslo, kterým se řídíme i my v redakci. Od příštího (zářijového čísla 9) se proto můžete těšit na množství novinek a dalších vylepšení!

Potěšil mě váš speciál cheatů, který jsem k jedné své hře hned využil a přeskočil část hry, kterou jsem nemohl udělat! Díky za něj! Nechystáte něco podobného pravidelně, nebo byste mohli přidávat cheaty ke každé recenzi a podobně. Co říkáte?

[!] Nejlepší volba pro cheaty je rozhodně naše DVD, na kterém najdete hned dva renomované programy, které shromažďují cheaty a nabízejí vám je ve vlastním programovém rozhraní – jde o ABCgames Cheater a WinCheater.

Děkuju za vaše odpovědi a těším se, až mi do schránky dorazí další číslo (doufám i s mým dopisem!).
Mějte se

Martin

[!] Další číslo Doupěte je tady, i s dopisem, takže doufáme, že zavládla spokojenost! Naše listárna tímto posledním příspěvkem prozatímkrát končí. Těšíme se na další várku vtipných i ostrých dopisů od vás, našich čtenářů, a přejeme všem hezké prázdniny!

Herní embryo

Ahoj Doupě! Asi se vám nestává příliš často, že by vám psali mladí kluci. Je mi 12 let a jsem pro vás určitě herní embryo, ale hry hltám už dlouho a od doby, co mám nový počítač, už i ty nejnovější pecky. Přesto mi občas není něco z vašich recenzí apod. jasné, a proto vám píšu. Nechystáte něco speciálního pro začínající hráče? Je nás určitě málo, ale i tak…

[!] Pro začínající hráče jsme do letního dvojčísla připravili první díl seriálu Začínáme hrát, který vám představí žánr akčních her, vysvětlí základní pojmy a doporučí nejlepší hry.



Kompletní obsah Doupě DVD 7–8/05:

Demoverze:
Area 51
Pariah
Lugaru
Cross Racing Championship
Taxi 3: eXtreme Rush

Videa:
25 to Life, Advent Rising, Age of Conan: Hyborian Adventures, Age of Empires 3, Alpha Prime, Anarchy Online: Lost Eden, Asherons Call 2: Legions, Battlefield 2, Bet on Soldier, Black Hawk Down, Blitz: The League, Burnout Revenge, Call of Duty 2, City of the Dead, Clive Barkers Demonik, Commandos: Strike Force, Condemned, Cross Racing Championship, Dark Sector, Dreamfall, Dungeon Siege 2, Dungeons & Dragons Online, El Matador, Elder Scrolls IV: Oblivion, Enemy Territory: Quake Wars, EverQuest 2: Desert of Flames, Eyeidentify, Fable: The Lost Chapters, Far Cry: Instincts, FEAR, Final Fantasy 12, Free Running, Full Auto, Gauntlet: Seven Sorrows, Gears of War, Ghost Recon 3, Gothic 3, Gran Turismo 5, Grand Theft Auto: San Andreas, Hellgate: London, Heroes of Might & Magic V, Hitman: Blood Money, Huxley, Chaos League: Sudden Death, Juiced, Just Cause, Killing Day, Killzone 2, Madagascar, Matrix: The Path of Neo, Metal Gear Solid 3: Subsistence, Metal Gear Solid 4, Metroid Prime: Hunters, Motocross Mania 3, Motorstorm, Myst 5, Need for Speed: Most Wanted, Neznámý western od Rockstar, NHL 2K6, Paraworld, Prey, Prince of Persia 3, Project Gotham Racing 3, Project Offset, Quake 4, Rebel Star: Tactical Command, Rise and Fall, Rise of Nations: Rise of Legends, Rush for Berlin, Scarface, Scratches, Serious Sam 2, Shadow of the Colossus, Singles: Triple Trouble, Soul Calibur 3, SpecForce, Stalker: Shadows of Chernobyl, StarCraft: Ghost, Starship Troopers, Sudden Strike 3, Tabula Rasa, Tekken 6, Test Drive Unlimited, The Darkness, The Godfather, The Chronicles of Narnia, The Movies, The Sims 2: Nightlife, The Suffering: Ties that Bind, The Witcher, Tomb Raider: Legend, True Crime 2, UFO: Aftershock, Unreal Tournament 2007, Vanguard: Saga of Heroes, Warhammer 40K: Dawn of War, World of Warcraft, Worms 4: Mayhem, You Are Empty

Patche:
Boiling Point: Road to Hell – patch #1
Doom 3 – patch 1.3
Empire Earth 2 – patch 1.10
Gary Grigsbys World At War – patch v1033
Halo – patch v1.07
Championship Manager 2005 – patch v502
Chronicles of Riddick – patch v1.1
Chronicles of Riddick – SSE patch
Imperial Glory CZ – tutorial patch
Pariah – patch v1.02
Psychonauts – patch v1.01
Psychonauts – patch v1.02
Psychonauts demo – patch v1.01
Reach for the Stars – patch v1.41
Silent Hunter 3 (DVD) 3 – patch v1.3
Splinter Cell: Chaos Theory – patch v1.3
Stronghold 2 – patch v1.2
Warhammer 40K: Dawn of War – patch v1.3

Plné hry:
Code Red: Martian Chronicles
Tennis Master Series 2003 CZ

Filmové trailery:
Válka světů
Fantastic Four
Karlík a [illegible]
Mallrats X
[illegible]

Screenshoty:
Age of Conan: [illegible]
Age of Empires [illegible]
Alan Wake
Area 51
[illegible]
[illegible]



Plná hra ZDARMA: Tennis Master Series 2003 CZ

Léto je konečně tady a s ním i šance pro všechny milovníky sportu. Pokud snad patříte k těm, kteří holdují pasivní formě sportování, máme pro vás malý dárek. Plnou hrou letního Doupěte je povedená, dva roky stará tenisová simulace Tennis Masters Series 2003 v kompletně počeštěné verzi. Nabízí propracovaný systém žebříčku ATP, režim kariéry a další zajímavé prvky, stejně jako přístupnou obtížnost. Pro opravdové fanoušky je ke hře přibalen editor, pomocí kterého můžete do zápasu přenést sami sebe, respektive vtisknout tenistům reálné obličeje z libovolné fotky nebo vymodelovat vlastní stadión. Plusem hry jsou i její příjemné hardwarové nároky.



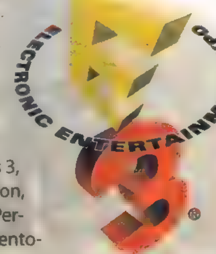
Minimální HW nároky:
Procesor o frekvenci 350 MHz
16MB 3D grafická karta
64 MB RAM
500 MB volného místa na HDD (bez editoru)
Gmax + 550 MB volného místa

Ovládání:
Podání
Ploché podání – [J]
Řezané podání – [K]
Točené podání – [L]
Kick-slice podání – [I]
Míření – Směrové šipky
Pohyb hráče – Směrové šipky

Údery
Naplocho – [J]
Řezaný – [K]
Topspin – [L]
Lob – [I]
Míření – Směrové šipky

Stovka trailerů z výstavy E3 2005

Letní Doupě DVD je výjimečné. Především tím, že přes polovinu jeho kapacity zabírají videa z nejočekávanějších pecek nejen pro PC platformu, ale také pro konzole příští generace. Kompletní výčet obsahuje přes stovku titulů, z nichž vyčnívají jména jako Age of Empires 3, Call of Duty 2, Elder Scrolls IV: Oblivion, Gothic 3, Gran Turismo 5, Prince of Persia 3 nebo Quake 4. Doupě DVD je tentokrát skutečně nadupané až po okraj tím nejlepším, co bylo na E3 k vidění. Kromě toho samozřejmě nezapomínáme ani na demoverze, kterých je tentokrát sice méně, ale o to jsou hutnější. Užít si můžete skvělou ufonskou střílečku Area 51, namluvenou Davidem Duchovnym alias Mulderem z Akt X, nebo singleplayerové demo Pariah, nové akce od spolutvůrců série Unreal. Nezapomínáme ale samozřejmě ani na ostatní rubriky, přecpané jsou tentokrát Screenshoty, které obsahují krásné obrázky z nejnovějších trháků, zajímavé novinky naleznete v sekci Ovladače. Ani to samozřejmě není zdaleka všechno, takže nám nezbývá než doporučit – pusťte se do toho!



Area 51

Obří singleplayerové demo nové FPS, která původně vyšla na konzole PS2 a Xbox, obsahuje dlouhé úvodní intro, namluvené známým hercem Davidem Duchovnym, a ukázkovou část hry zasazenou do tajné základny. Hlavním hrdinou hry je Ethan Cole, odborník na nebezpečné materiály. Pozor, hra neběží na kartách řady GeForce MX!



Pariah

Singleplayerové demo rozporuplně hodnocené 3D akce od Digital Extremes, spolutvůrců série Unreal, nabízí jednu misi z plné verze hry. Demo nereprezentuje finální podobu hry, která se prodává na pultech obchodů. V průběhu hraní se tedy mohou vyskytnout chyby či bugy, nicméně vzhledem k tomu, že vývojáři neplánují vydání další demoverze, nezbývá než se spokojit s touto.



Lugaru

Lugaru je originální 3rd person akce, kde hraje hlavní roli postava, která vypadá jako králík a jmenuje se Turner. Příběh je jednoduchý – králík se chce pomstít těm, kteří pobili a vypálili jeho rodnou vesnici V čem však spočívá jádro pudla, je systém soubojů. Králík dokáže využívat různé zbraně, ale také bojovat „ručně". Vykrývat útoky, ale také na ně následně správně reagovat.



Filmové trailery

Opět pro vás máme také několik velmi zajímavých ukázek z chystaných filmů. Všem vévodí nový trailer na Spielbergovu Válku světů, která bude zřejmě oslňující adaptací původní knihy H. G. Wellse. Nový film Tima Burtona Karlík a továrna na čokoládu s Johnny Deppem v hlavní roli ovšem také stojí za ochutnání! Pro milovníky rychlé akce je pak připravena trojice ukázek z akční sci-fi Michaela Baye s názvem The Island (Ostrov).

DOUPĚ V NOVÉM: CD VERZE

Letní číslo Doupěte je prvním, které odpovídá na vaše četné žádosti a prosby. Poprvé si jej tak můžete v obchodech a na stáncích zakoupit v CD verzi, která obsahuje 3 CD nabité tím nejlepším materiálem. Těšit se můžete na plnou verzi hry Tennis Master Series 2003 v češtině, výběr nejlepších trailerů z E3, sbírku demoverzí nebo na obvyklý servis, kde vám nabízíme všechny programy potřebné k spuštění her a videí.



Brothers in Arms 2
Call of Duty 2
Civilization 4
El Matador
Elder Scrolls IV: Oblivion
Enemy in Sight
Fable (PC)
Fantastic Four
Far Cry Instincts
FEAR
Forza Motorsport
Godfather
Gothic 3
Half-Life 2: Aftermath
Heavenly Sword
Heroes of Might and Magic V
Huxley
Need for Speed: Most Wanted
NHL 2006
Paraworld
Perimeter: Emperors Testament
Prince of Persia 3
RC Tycoon 3 Soaked
Rome: Total War – Barbarian Invasion
R-Type Final
Runaway 2
Shadow of the Colossus
Star Wars Battlefront 2
Star Wars Empire at War
Stargate The Alliance
Starship Troopers
Stronghold 2
SW Galaxies: Rage of the Wookies
The Guild 2
The Movies
The Witcher
Toca Race Driver 3
Trackmania Sunrise
UFO: Afteshock
Unreal Engine 3
Unreal Tournament 2007
Warhammer 40K: Winter Assault
X3: Reunion

Wallpapery:
Need for Speed: Most Wanted

Servis:
Adobe Acrobat Reader 6.0
Codec Pack All in 1 6.0.2.6
DirectX 9.0c
HyperSnap DX 5.6.05 CZ
IrfanView 3.95
MicroDVD 1.2
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3
QuickTime Alternative v1.40
ScummVM emulátor 0.6.0 (win32)
SPMark04
Total Commander 6.53

Bonusy:
ABCgames Cheater
WinCheater
Nintendo Revolution promo video (fake)
Xbox 360 promo video
Stará reklama na PlayStation 2
Vtipné video z World of Warcraft
ProGamersTV #27
Final Fantasy 7: Advent Children
Half-Life 2 – domino

Mody:
Last Man Standing 0.35 beta (Doom 3)

Ovladače:
ATI Catalyst 5.5 Win2kXp
ATI Catalyst 5.5 WinXp 64bit
ATI Catalyst 5.6
nForce v5.10 – WHQL Official
nForce4 6.56 64-bit Beta
nForce4 Standalone Drivers 6.39 W2K
nForce4 Standalone Drivers 6.39 WinXP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 71.89
Sound Blaster Audigy 2
Sound Blaster Audigy 2 – beta
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1



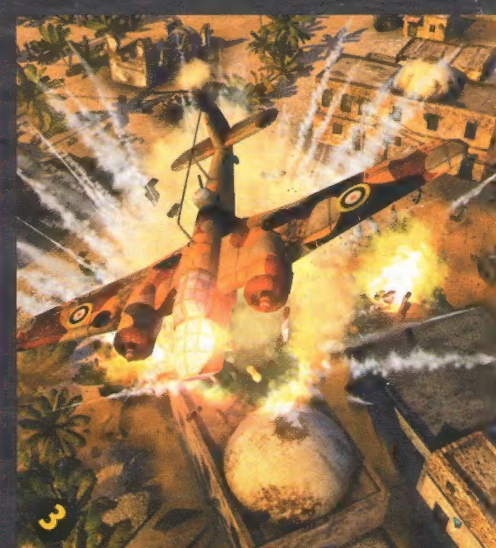


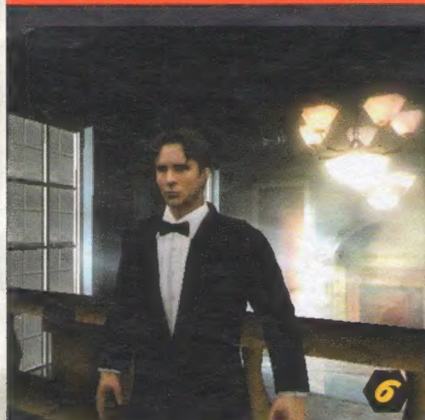
Podzim plný změn a novinek

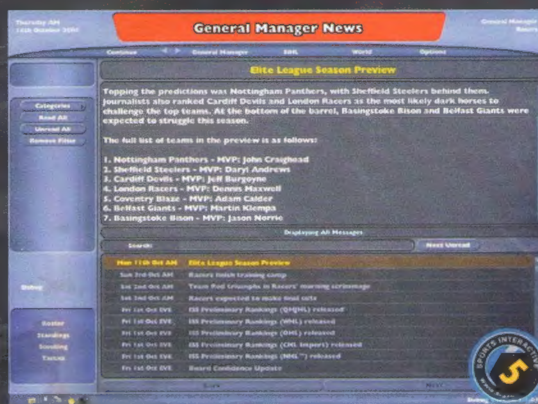
Po letním dvojčísle Doupěte, které právě svíráte ve svých rukou, přichází pro celou redakci čas zaslouženého odpočinku. Našim myslím ale vládnou doposud nerealizované nápady, jak milé Doupátko vylepšit, a tak se můžete v příštím čísle těšit na řadu inovací a vylepšení. Bylo by ještě brzy prozrazovat, co všechno vás čeká a nemine – můžete se ale těšit na **interaktivní pořad Doupě TV, vylepšenou grafiku časopisu, stejně jako upravené či zcela nové rubriky**.

Jedno ale zůstane při starém – největší porci si pro sebe utrhnou recenze her. Přestože se na nás chystají prázdniny, čas okurkové sezóny, release-listy mnoha společností slibují zajímavé pochutiny. Už z kraje července přichází příjemně se jevící RPG **Bard´s Tale (1)**, které si na konzolích nevedlo špatně. Neurčitá situace vládne okolo upírky **BloodRayne (2)**, jejíž druhý díl má stále v kalendáři napsáno červenec 2005. Téměř jisté je naopak vydání **Codename Panzers: Phase Two (3)**, kteří naváží na styl a odkaz svého předchůdce. Pokračovat a pokořit svůj vzor se bude snažit i akce z Polska: **Chrome SpecForce (4)** – uvidíme, jak úspěšně. A protože jsme v hokeji národ hrdý a pyšný (je na co), jistě si nenecháte ujít ani počeštěnou verzi hokejového simulátoru **NHL Eastside Hockey Manager 2005 (5)**. Filmové i herní šílenství pak rozpoutá největší konzolový hit příštího Doupěte, kterým bude **Batman Begins (6)**.

Bavte se u letního dvojčísla Doupěte a nezapomeňte. První poprázdninové Doupě vychází **30. srpna**.









Výherci soutěže
Empire Earth 2 z čísla 5/05

Radek Gedeon
Jan Kretek
Zdeněk Dostál
Luboš Dufek
Klára Kubíčková
Martin Černý
Pavel Bláha
Jan Peschl
Karel Hain
Libor Křtina